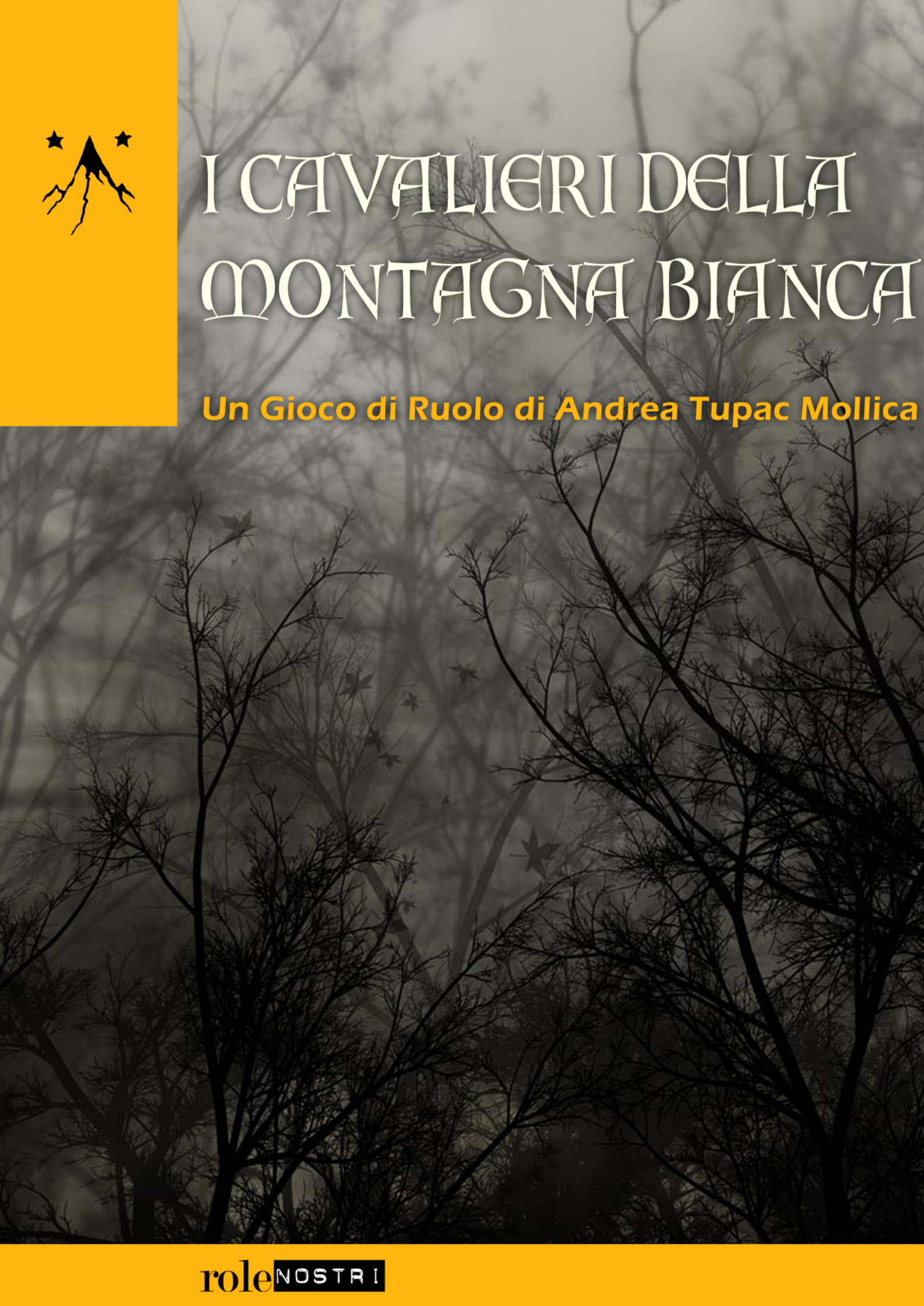
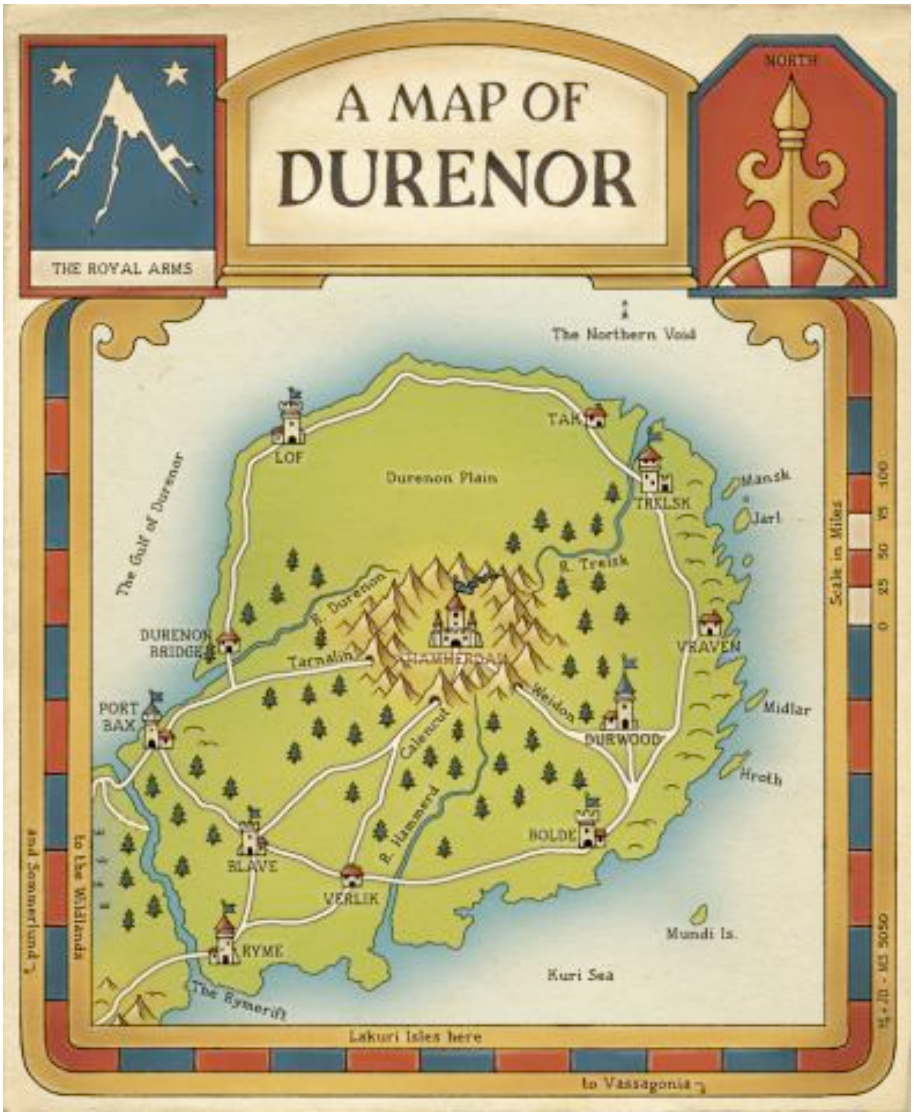


# I CAVALIERI DELLA MONTAGNA BIANCA

Un Gioco di Ruolo di Andrea Tupac Mollica

roleNOSTRI

# I CAVALIERI DELLA MONTAGNA BIANCA




*Il Gioco di Ruolo*

di Andrea Tupac Mollica

# INDICE


*Prefazione* 4

*Registro di Guerra* 5

*Introduzione* 6

*Le Regole del Gioco* 7

*Combattività, Resistenza & Fato* 7

*Mettere alla prova la Combattività ed il Fato* 8

*L'Onore* 8

*Le Discipline* 9

*I Titoli dell'Ordine della Montagna Bianca* 10

*L'Equipaggiamento* 11

*Come portare l'equipaggiamento* 12

*Quanto puoi portare?* 12

*Come usare l'equipaggiamento* 12

*Le Pozioni magiche* 14

*Il costo dell'equipaggiamento (prezzi in Corone d'Oro)* 15

*Alcuni Oggetti Speciali* 16

*Viaggiare per il Magnamund* 18

*Regole di Combattimento* 19

*Combattere contro più avversari* 20

*Usare il Fato in combattimento* 20

*Fuga dal combattimento* 20

*Il combattimento a distanza* 21

*Il Colpo Critico* 21

*Il Mago di Toran* 22

*La Magia di Mano Sinistra* 22

*Apprendere nuovi Incantesimi* 24

*Registro di Guerra* 25

*Regole Opzionali* 26

*I Talenti* 26

*Il Mercenario* 29

*Nuove Armi* 29

*Scheda dei Talenti* 30

*Carte del Durenor* 31

*Bestiario di Magnamund* 34

*Il Mastino di Durwood* 42

*Antefatto* 42

*L'avventura ha inizio...* 43

*Alla Locanda della Lanterna Rossa* 43

*Cartografia* 45

*La Selva di Durwood* 46

*Il Circo dei Misteri* 48

*Le Colline di Dur Minas* 51

*Epilogo* 52

# PREFAZIONE

Da autentico e sincero appassionato della saga del Magnamund, ho sempre ammirato la figura dei Cavalieri della Montagna Bianca, l'Ordine Cavalleresco di Durenor che, in qualche modo, rappresenta una controparte (sebbene minore) dei Ramas del Sommerlund. I Cavalieri dell'Ordine della Montagna Bianca di Durenor fanno la loro prima, e unica, comparsa nell'indimenticabile secondo numero dei LibroGame di Lupo Solitario, *Traversata Infernale*. Un altro breve accenno alla loro esistenza lo si può rinvenire nel primo volume della serie di Oberon: *Oberon il Giovane Mago*. Di loro si sa veramente poco, così come tutto sommato scarne sono le informazioni sul Regno di Durenor, il più leale alleato del Sommerlund.

*Luoghi e Personaggi delle Terre Libere*

L'ispirazione per questo piccolo gioco mi è stata fornita dal lavoro di Francesco Mattioli, uno dei membri della comunità di LibroGame's Land (di cui mi onoro di far parte) che, insieme al vulcanico Joe Dever, sta redigendo una mappa dettagliata di tutto il Magnamund. In una delle anteprime del suo lavoro, che Francesco ha voluto condividere nel *forum* della comunità, compare proprio la mappa del Durenor completa dei territori più orientali che non figurano nella carta delle Terre Libere che correda i primi numeri di Lupo Solitario, e che è delineata solo con minimo dettaglio nelle carte generali del Magnamund Settentrionale. La vista del suo superbo lavoro ha risvegliato vecchi ricordi e mi ha spinto a scrivere questo piccolo Gioco di Ruolo che ha per protagonisti proprio i nobili guerrieri del Durenor. Quindi a Francesco Mattioli (autore anche del *font* MVassagonia usato nel manuale) e a Joe Dever va un sentito ringraziamento.

Per poter gustare appieno questa esperienza di gioco è auspicabile, se non necessaria, una discreta dimestichezza con il mondo di Magnamund ideato da Joe Dever, anche in considerazione del fatto che il *background* dell'ambientazione non è fornito in questo agile manuale. Fondamentale è anche una conoscenza di base di cosa sia un Gioco di Ruolo e delle dinamiche che lo animano. Il regolamento qui proposto è davvero molto semplice, decisamente senza pretese, e strizza l'occhio ai sistemi di gioco presentati nel LibroGame di Lupo Solitario e in quelli della altrettanto fortunata serie inglese *Fighting Fantasy*, alcuni volumi della quale sono stati tradotti in italiano dalla storica casa editrice E Elle di Milano con il titolo di *Dimensione Avventura*.

In ultimo, trattandosi di un lavoro senza alcun fine di lucro ed animato solo dalla passione dell'amatore, mi preme rimarcare che non è mia intenzione con questo manualetto sfidare alcun *copyright* eventualmente esistente relativo ad immagini, testi, nomi e meccaniche di gioco.

# REGISTRO DI GUERRA

| Nome | Combattività | Resistenza | Fato |
|---|---|---|---|
| | | | |
| Onore | *Attacchi: _____* | *Armatura: +_____ RES* | *No oltre valore iniziale* |

| Discipline | *Grado* |
|---|---|
| 1 | 6 |
| 2 | 7 |
| 3 | 8 |
| 4 | 9 |
| 5 | 10 |

| Zaino | Armi | | |
|---|---|---|---|
| 1 | *Arma* | *Danno* | *Ingombro* |
| 2 | 1 | | |
| 3 | 2 | | |
| 4 | *Arco* | | *Faretra & Frecce* |
| 5 | | | O O O O O O |
| 6 | Borsa | | |
| 7 | | | |
| 8 | *Massimo 50 monete* | | |

| Oggetti Speciali | Pasti (massimo 4) |
|---|---|
| *Massimo 12 oggetti* | |

# INTRODUZIONE

*Di fronte a te sono seduti due fratelli, Ganon e Dorier. Sono Cavalieri dell'Ordine della Montagna Bianca, nobili di Durenor che hanno giurato di difendere il paese dalle incursioni dei banditi delle Terre Desolate. Possiedono un castello e delle terre vicino a Port Bax. - Traversata Infernale, paragrafo 249.*

*"È la volontà degli dèi." - afferma Dorier.*

*"Anch'io ne sono sicuro - dice Ganon - e i Cavalieri della Montagna Bianca non mentono mai."*

*E infatti i Cavalieri di Durenor dicono sempre la verità, anche contro il loro interesse. - Traversata Infernale - paragrafo 168.*

*"Non ce la faranno." - dici sottovoce*

*"Guarda che non sono semplici soldati. Vedi l'emblema che portano sullo scudo? È l'insegna reale di Durenor, e questi sono Cavalieri della Montagna Bianca, nobili guerrieri di quel lontano regno delle Terre Libere" - Oberon il Giovane Mago, paragrafo 39.*

In questo Gioco di Ruolo i Giocatori si troveranno a vestire i panni di Cavalieri della Montagna Bianca: il più antico Ordine Cavalleresco del Durenor. Nella saga di Lupo Solitario, vi sono Ganon e Dorier, Cavalieri della Montagna Bianca che il Ramas incontra durante la sua *Traversata Infernale*. Anche Oberon ne incontra un drappello nello Shadastan, mentre stanno facendo da scorta al celeberrimo medico ed alchimista durenese Rendalim. L'Ordine della Montagna Bianca fu fondato dai Lord guerrieri del Durenor che si giurarono reciproca alleanza nella battaglia per respingere le orde di predoni delle Terre Desolate. Il giuramento di lealtà di un Cavaliere della Montagna Bianca è saldo come l'acciaio e comporta l'adesione ad un codice d'onore cavalleresco che stabilisce, tra l'altro, che un vero Cavaliere della Montagna Bianca non possa mai proferire il falso, anche se ciò dovesse andare a suo discapito.

La divisa caratteristica dell'Ordine è il sorcotto blu e rosso che reca l'insegna di una montagna coronata da due stelle: le Insegne Reali del Durenor. Sotto il sorcotto, generalmente, il Cavaliere indossa la sua armatura. Infine, una cappa od un mantello di vari colori completano il suo abbigliamento.

Gli accessori necessari per giocare al Gioco di Ruolo dei Cavalieri della Montagna Bianca sono una copia del Registro di Guerra, tre dadi a sei facce (d6), una matita ed una gomma.

**In questo Gioco di Ruolo il protagonista sei tu!**

# LE REGOLE DEL GIOCO

## COMBATTIVITÀ, RESISTENZA & FATO

Durante le tue avventure devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che contiene tutte le informazioni relative allo *status* fisico e all'equipaggiamento del tuo Personaggio.

Nel corso del duro addestramento che ti ha portato a diventare un Cavaliere della Montagna Bianca, hai sviluppato delle doti tattiche di COMBATTIVITÀ e fisiche di RESISTENZA. A queste si aggiunge il FATO, che indica la tua fortuna e quanto sia benevolo lo sguardo degli dèi su di te. Prima di iniziare l'avventura devi determinare i valori di COMBATTIVITÀ, RESISTENZA e FATO. Per far questo devi utilizzare dei dadi a sei facce (d6).

Lancia 1d6, aggiungi 4 al risultato e segna il valore ottenuto nella casella «COMBATTIVITÀ» del Registro di Guerra (se ottieni un 4 col dado, scrivi 8 nella tua casella «COMBATTIVITÀ»). In molte altre situazioni, la tua COMBATTIVITÀ verrà messa alla prova ed in combattimento dovrà misurarsi con quella del tuo avversario. Un punteggio alto in questa casella è perciò molto vantaggioso. Sempre nella casella «COMBATTIVITÀ» segna alla dicitura *Attacchi* il valore di 1. Gli *Attacchi* indicano il numero di avversari contro cui puoi combattere contemporaneamente (i dettagli su come combattere i nemici sono nelle *Regole di Combattimento*).

Lancia ora 2d6 ed aggiungi 10 al risultato ottenuto: questo numero indicherà il tuo livello di RESISTENZA. Scrivi il totale nella casella «RESISTENZA» del Registro di Guerra (se escono un 3 ed un 6 dal lancio dei dadi, hai 6+3+10=19 punti di RESISTENZA). Se vieni ferito in combattimento od in altre situazioni perdi punti di RESISTENZA. I punti di RESISTENZA persi possono essere recuperati durante il gioco (una notte di buon riposo ne fa recuperare 1). Se la tua RESISTENZA arriva a 0 punti il tuo Personaggio sviene; se viene ridotta a -1 è considerato ferito mortalmente. Se, invece, la tua RESISTENZA è ridotta a -2 o meno, il Personaggio è irrimediabilmente morto! Un Personaggio svenuto si riprende dopo 2d6 minuti con 1 punto di RESISTENZA. Un Personaggio ferito a morte necessita di soccorso da parte dei suoi compagni entro 1d6 minuti, trascorsi i quali muore.

Infine, per determinare il valore iniziale del tuo FATO, lancia 1d6 ed aggiungi 6 al risultato. Segna il totale nella casella «FATO» del Registro di Guerra.

Il punteggi di COMBATTIVITÀ e FATO potranno variare parecchio nel corso dell'avventura, ma *non possono superare il loro valore iniziale* a meno che non ti sia esplicitamente indicato il contrario dal Narratore. Un caso a parte è rappresentato dalla RESISTENZA, il cui valore iniziale può essere aumentato indossando le Armature (vedi *L'Equipaggiamento*).

### Mettere alla prova la Combattività ed il Fato

In varie occasioni durante l'avventura, quando dovrai provare le tue capacità, in battaglia, o quando dovrai affidarti alla fortuna - sempre su richiesta del Narratore - dovrai tirare i dadi per provare la tua COMBATTIVITÀ od il tuo FATO, cercando di ottenere un esito favorevole.

La procedura per provare la COMBATTIVITÀ ed il FATO è la seguente. Tira 2d6: se il risultato è *inferiore* al tuo attuale punteggio di COMBATTIVITÀ o FATO (secondo quale delle due caratteristiche stai mettendo alla prova) l'esito ti è favorevole. Se il risultato è *uguale o superiore* al valore di COMBATTIVITÀ o di FATO, la prova è fallita. Il Narratore può imporre dei *bonus* o dei *malus* al lancio dei dadi o, in caso di prove eccezionalmente difficili, chiederti di effettuare la prova *lanciando 3d6 invece di due*.

Le prove di FATO hanno una differenza importante rispetto le prove di COMBATTIVITÀ, e cioè *ogni volta che lanci i dadi per provare il FATO devi diminuire di 1 punto il tuo FATO attuale, indipendentemente dall'esito della prova.* Capisci dunque che tanto più ti affidi al FATO, tanto più rischioso diventerà continuare a farlo.

## L'ONORE

L'ONORE rappresenta la misura della tua esperienza. Per poter aumentare i punteggi di COMBATTIVITÀ, RESISTENZA, FATO e *Attacchi* e per apprendere nuove Discipline dovrai spendere i punti ONORE acquisiti durante le avventure. Il costo in punti ONORE per aumentare di 1 punto le tue statistiche ed acquisire nuove Discipline è indicato nella tabella seguente. I punti ONORE ti vengono assegnati dal Narratore, anche se almeno 1 punto ONORE per sessione di gioco dovrebbe essere assegnato a tutti. Se i PG si violassero il Codice di Cavalleria dell'Ordine, il Narratore può provvedere anche a *togliere* punti ONORE ai Personaggi.

| COMBATTIVITÀ | ATTACCHI | RESISTENZA | FATO | DISCIPLINE |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 4 | 3 | 5 | 8 |

# LE DISCIPLINE

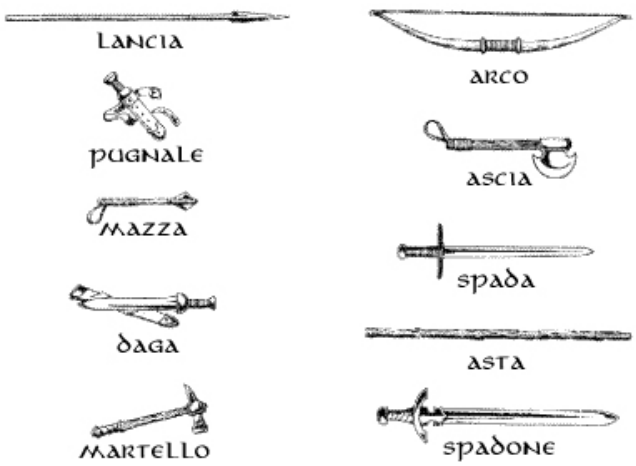
Quello dei Cavalieri della Montagna Bianca è un Ordine Cavalleresco nobile ed antico, che nel corso dei secoli ha sviluppato Discipline fisiche e mentali che vengono insegnate a tutti gli iniziati al momento del loro ingresso nell'Ordine. Sebbene non comparabili con le Arti Ramas, le Discipline mettono comunque chi le possiede al di sopra di qualunque altro combattente, anche ben addestrato. *Ciascuna Disciplina reca un numero tra parentesi che sta ad indicare il bonus al punteggio di* COMBATTIVITÀ *o* FATO *che puoi applicare quando devi effettuare delle prove relative alle competenze fornite dalla Disciplina*[1]; un'indicazione di (0) significa che i vantaggi della Disciplina sono tutti descritti nella sua spiegazione. Cominci le tue avventure con *cinque* delle dieci Discipline dell'Ordine, ricordandoti di segnarle sul Registro di Guerra.

Cacciatore (1): Sei un maestro nelle arti venatorie. Questo ti rende in grado di poterti procacciare il cibo quando ti trovi nelle lande selvagge (a patto che ve ne sia effettivamente di disponibile), nonché ti consente di muoverti silenziosamente e di interpretare le tracce.

Carisma (2): Hai appreso le arti del comando che fanno di te un condottiero ideale. Sai come ispirare negli altri fiducia, rispetto ed anche timore se necessario. Questa Disciplina comprende anche la conoscenza dell'araldica.

Cultura (3): Nonostante la tua grande dedizione alla carriera militare, sei anche riuscito di darti un'istruzione dignitosa. Conosci una lingua straniera, sai leggere e scrivere con eleganza, sai suonare uno strumento e danzare, hai una rispettabile cultura di base e sai come comportarti a corte, a tavola e con le dame; il che è molto di più di quanto sanno fare i tuoi compagni d'arme!

Guaritore (1): Hai una conoscenza di base dei principali rimedi erboristici ed alchemici ed alcune nozioni di medicina da campo. *Con questa Disciplina puoi recuperare 2 punti di* RESISTENZA *ogniqualvolta ti trovi in una situazione di riposo*, sempre secondo le indicazioni del Narratore.




Nervi d'Acciaio (0): Il tuo senso del dovere, la tua determinazione e la tua volontà ti consentono di continuare a batterti anche quando subisci ferite che scoraggerebbero e metterebbero fuori combattimento molti altri uomini. *Puoi quindi ignorare la prima ferita subita in ogni combattimento*.

Schermidore (0): L'esperienza di lunghi anni di addestramento nell'Ordine della Montagna Bianca ha affinato ben al di sopra della

[1] L'indicazione di ciò nel testo ti verrà fornita nel modo seguente: prova di COMBATTIVITÀ (nome Disciplina), o in alcuni casi anche prova di FATO (nome Disciplina).

media la tua abilità nel combattimento con le Armi. Scegli un'Arma tra quelle indicate nella pagina precedente. *Quando ti troverai a combattere con la tua Arma favorita, potrai aggiungere 1 punto alla tua Forza d'Attacco in ogni scontro*. Se la tua Arma favorita è l'Arco questa Disciplina ti consentirà di *sottrarre 1 punto al lancio di dadi quando metti alla prova la tua COMBATTIVITÀ in un tiro con Arco e Frecce*[2].

Potenza (1): Hai sviluppato una eccezionale forza muscolare che ti permette, oltre a grandi sforzi fisici, di infliggere colpi devastanti ai tuoi nemici. *In combattimento questa Disciplina ti consente di infliggere 1 Danno addizionale quando colpisci i tuoi avversari*.

Senso del Combattimento (2): Anni di esperienza militare ti hanno dato una grande capacità di individuare le difficoltà durante l'azione o in circostanze pericolose.

Velocità (1): Sai come muoverti con velocità, grazia, coordinazione ed eccezionale prontezza di riflessi. *In combattimento questa Disciplina ti consente di aumentare di 1 il tuo valore di Attacchi*.

Volontà Ferrea (0): Durante l'addestramento ti è stato insegnato come erigere una barriera a difesa della tua mente dalle influenze malvagie. Sei quindi molto più resistente di un uomo comune agli attacchi mentali di ogni sorta. *Questa Disciplina ti rende immune dagli effetti degli attacchi psichici di minore entità e ti consente di sottrarre 2 punti al lancio di dadi quando metti alla prova il FATO per resistere agli attacchi ed alle influenze mentali*.

### I Titoli dell'Ordine della Montagna Bianca

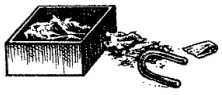
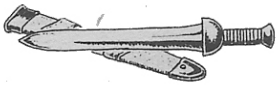
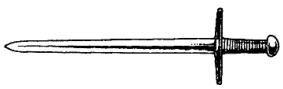
La tabella seguente ti indica i Titoli che un Cavaliere della Montagna Bianca raggiunge man mano che procede nell'addestramento. La gerarchia dei Titoli regola i rapporti fra i Cavalieri all'interno dell'Ordine. Ogni volta che acquisisci una nuova Disciplina aumenti il tuo Titolo.

| Discipline in cui sei esperto | Titolo dell'Ordine della Montagna Bianca |
|---|---|
| 1 | Novizio |
| 2 | Allievo |
| 3 | Scudiero |
| 4 | Baccelliere |
| 5 | Cavaliere |
| 6 | Difensore |
| 7 | Guardiano |
| 8 | Tutore |
| 9 | Mentore |
| 10 | Gran Cavaliere |

[2] Anche il Pugnale può essere usato come arma da lancio.

# L'EQUIPAGGIAMENTO

Cominci la tua avventura con il sorcotto della Montagna Bianca ed una borsa con 2d6+8 Corone d'Oro. Inoltre, ti è concesso di prendere dall'armeria dell'Ordine *tre* fra i seguenti oggetti.

| | | | |
|---|---|---|---|
|  Acciarino (Zaino). | Arco (Armi). | Ascia (Armi). |  Asta (Armi). |
| 10 Corone d'Oro (Borsa). | 10 metri di Corda (Zaino). | Corpetto di Pelle (Oggetti Speciali). Aumenta di 2 punti la RESISTENZA massima. | Cotta di Maglia (Oggetti Speciali). Aumenta di 4 punti la RESISTENZA massima, ma diminuisce di 1 punto la COMBATTIVITÀ. |
|  Daga (Armi). | Elmo (Oggetti Speciali). Aumenta di 1 punto la RESISTENZA massima. | Faretra con sei Frecce (Armi). | Flauto (Zaino). |
| Frusta (Zaino). |  Lancia (Armi). | Lanterna (Zaino). | Martello (Armi). |
| Mazza (Armi). | 4 Pasti (Tascapane) | Pugnale (Armi). | Pozione di Alether (Zaino). Fa aggiungere 2 punti alla COMBATTIVITÀ per il prossimo combattimento. |
| Pozione di Vigorilla (Zaino). Fa recuperare 4 punti di RESISTENZA. | Scudo (Oggetti Speciali). Aumenta di 2 punti la RESISTENZA massima. |  Spada (Armi). | Spadone (Armi). |

## Come portare l'equipaggiamento

Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro di Guerra, eventualmente potrai tornare alla lista durante l'avventura.

*Le Insegne Reali di Durenor che i Cavalieri dell'Ordine della Montagna Bianca portano con orgoglio sulla loro tunica.*

ARMATURE: indossate

ARMI: in mano o nel loro fodero

CORONE D'ORO: nella Borsa

FARETRA: appesa in spalla

OGGETTI: nello Zaino

OGGETTI SPECIALI: secondo le istruzioni fornite dal Narratore

PASTI: nel Tascapane

POZIONI: nello Zaino

## Quanto puoi portare?

Armature: puoi indossare un'Armatura alla volta, più l'Elmo e lo Scudo.

Armi: il massimo numero di Armi che puoi portare è 2, più l'Arco.

Corone d'Oro: queste stanno sempre nella Borsa. Il numero massimo di monete che la Borsa può contenere è di 50.

Oggetti Speciali: questi non devono stare nello Zaino. Quando ne troverai uno, ti verrà indicato dal Narratore come portarlo. Comunque sia, il numero massimo di Oggetti Speciali che puoi portare con te è di 12.

Pasti: devono stare nel tuo Tascapane, che può contenere al massimo 4 Pasti. Se vuoi prendere con te più Pasti di quanti ne possa contenere il Tascapane, dovrai mettere quelli in eccesso nello Zaino: ogni Pasto in eccesso conta come un oggetto.

Zaino: non è molto grande, quindi può contenere al massimo 8 oggetti.

## Come usare l'equipaggiamento

Arco e Frecce: durante la tua avventura potresti avere occasione di usare Arco e Frecce. L'Arco è un'Arma vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato nel combattimento corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di scontro, come una Spada o un'Asta. Per poter fare uso dell'Arco devi possedere una Faretra ed almeno una Freccia. Ogni volta che usi

l'Arco, devi cancellare le Frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se finisci le Frecce non puoi più usare l'Arco, ma durante il corso dell'avventura potrai avere l'occasione di procurartene qualcuna. *Per verificare l'esito di un tuo tiro con l'Arco, ti verrà richiesto di provare la* COMBATTIVITÀ (per maggiori delucidazioni sul combattimento a distanza vedi le *Regole di Combattimento*).

Armature: le Armature aumentano il valore massimo dei tuoi punti di RESISTENZA. Quando ti imbatterai in un'Armatura ti verrà anche indicato il numero di punti di RESISTENZA addizionali che è in grado di offrirti; quando ti togli un'Armatura, devi ripristinare di conseguenza il valore massimo della RESISTENZA. Tutte le Armature vanno segnate sul Registro di Guerra come Oggetti Speciali. *Non è possibile indossare più Armature dello stesso tipo una sull'altra, ad esempio una Cotta di Maglia ed un Corpetto di Pelle insieme, o due Elmi contemporaneamente.*

| ARMA | DAN | ING | ARMA | DAN | ING |
|---|---|---|---|---|---|
| Ascia | 2 | 1 | Asta | 2 | 0 |
| Arco | 2 | 0 | Daga | 2 | 0 |
| Lancia | 3 | 1 | Mazza | 3 | 0 |
| Martello | 4 | 1 | Pugnale | 1 | 0 |
| Spada | 3 | 0 | Spadone | 5 | 2 |

Armi: se entri in battaglia senza Armi devi togliere 3 punti alla tua COMBATTIVITÀ ogni scontro e combattere a mani nude, infliggendo solo 1 Danno per ogni colpo andato a segno. Se trovi un'Arma durante il viaggio, puoi prenderla e usarla. Nella tabella qui a fianco sono indicati i valori di Danno e di Ingombro di ciascuna Arma. Per sapere come i valori di Forza d'Attacco, Danno ed Ingombro entrano in gioco, vedi la sezione *Regole di Combattimento*.

Corone d'Oro: la moneta locale è la Corona, una piccola moneta d'oro. Molti dei nemici che incontrerai avranno delle Corone d'Oro, con sé o nascoste da qualche parte. Ogni volta che uccidi un nemico puoi prendere le sue Corone e metterle nella borsa (comunque non più di 50).

Oggetti Speciali: ogni Oggetto Speciale ha un suo uso e un suo effetto. A volte questo ti sarà detto nel momento in cui lo trovi, altre volte ti sarà rivelato man mano che la storia procede.

Pasti: dovrai mangiare regolarmente durante il viaggio. *Se ti trovi senza cibo quando ti viene detto di mangiare un Pasto, perdi 2 punti di RESISTENZA*, a meno che tu non ti trovi nelle lande selvagge ed abbia la Disciplina di Cacciatore.

Pozioni magiche: se trovi delle Pozioni magiche durante il viaggio, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le Pozioni magiche vanno contate come oggetti da mettere nello Zaino. Ricorda che non puoi bere una Pozione mentre sei impegnato in combattimento, anche se ti è concesso farlo immediatamente prima di entrarvi.

Zaino: durante il viaggio troverai diversi oggetti utili che forse vorrai tenere (ricorda che nello Zaino puoi portare al massimo 8 oggetti). Puoi cambiare i tuoi oggetti, o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento.

## Le Pozioni magiche

| Pozione | Descrizione | Effetto | Cor |
|---|---|---|---|
| Acqua di Taunor | Si tratta dell'acqua che sgorga dalla fonte dell'antico Santuario di Taunor, nelle Terre Tormentate | Fa recuperare 5 punti di Resistenza. | 8 |
| Acqua Miracolosa | È un'acqua benedetta dai monaci dell'Ordine dei Redentori. | Distrugge le emanazioni minori del Male ed infligge alle altre 4d6 di Danno. | 15 |
| Adgana | L'Adgana è una droga da combattimento che si presenta come un mazzetto di foglie dal colore verde intenso. Sebbene sia proibita in molti paesi del Magnamund, l'Adgana è piuttosto diffusa tra i mercenari ed i guerrieri di professione, specie nelle Terre Tormentate. | Conferisce 4 punti di Combattività per un combattimento. Dalla seconda assunzione devi provare il Fato (Volontà Ferrea): se fallisci perdi 4 punti di Resistenza. | 3 |
| Alether | È una pianta dalla caratteristiche bacche color arancione (così come la Pozione che se ne ricava) rinomata presso i combattenti di professione. | Fa acquisire 2 punti di Combattività per la durata di un combattimento. | 5 |
| Balsamo di Larnuma | È un olio profumato per il corpo di colore ambrato, vanto dei cerusici vassaki. | Fa recuperare 2 punti di Resistenza. | 3 |
| Calacena | Si tratta di un fungo dal cappello rosato. La Calacena è un potente allucinogeno che viene spesso confezionato in Pozioni di color rosa. | Causa violente allucinazioni se fallisci una prova di Fato (Volontà Ferrea). | 7 |
| Dente del Sonno | È un cespuglio originario delle Terre Libere, irto di spine rossastre che contengono una sostanza soporifera. Dalle spine si ricava una Pozione color verde. | Ha effetto soporifero se fallisci una prova di Fato (Potenza). | 6 |
| Elisir di Rendalim | L'Elisir di Rendalim un composto medico il cui segreto è ben custodito dal suo inventore. | Fa recuperare 8 punti di Resistenza. | 10 |
| Erba Oede | Questa rara erba costituisce un efficace rimedio contro molte malattie ed infezioni. | Cura da una singola infezione o malattia. | 9 |
| Gnadurn | Lo Gnadurn è una resina tossica, inodore ed insapore, estratta dalla pianta omonima. È molto usata dagli assassini professionisti. | Potente veleno che uccide all'istante se fallisci una prova di Fato (Guaritore), altrimenti causa la perdita di 5 punti di Resistenza. | 12 |
| Grasso di Baknar | Si tratta del grasso sottocutaneo estratto dall'omonimo animale, dall'odore disgustoso. | Protegge dal freddo in maniera ottimale. | 2 |
| Necranto | Il Necranto una pianta dalle foglie nere, che abitualmente cresce a ridosso delle più antiche sepolture. Da essa si ricava una Pozione velenosa di color nero intenso. | Potente veleno che uccide entro 1d6 minuti se fallisci una prova di Fato (Guaritore), altrimenti causa la perdita di 4 punti di Resistenza. | 9 |
| Vigorilla | La Vigorilla è il ricostituente più conosciuto ed utilizzato. I suoi fiori rosso vivo crescono spontaneamente sulle balze muscose del Sommerlund e del Durenor. Anche la Pozione è di color rosso. | La Pozione fa recuperare 4 punti di Resistenza, le bacche 2 punti. | 5 |

## Il costo dell'equipaggiamento (prezzi in Corone d'Oro)

| Abiti | Cor | | Cor | | Cor |
|---|---|---|---|---|---|
| Abiti comuni | 5 | Giacca di seta | 2 | Mantello di lince | 12 |
| Abiti di lusso | 20 | Guanti in pelle | 5 | Mantello di lupo | 12 |
| Cappa | 2 | Mantello | 2 | Mantello di lupo bianco | 18 |
| Coperta | 2 | Mantello di Corvayl | 35 | Mantello d'orso | 16 |
| Coperta di pelliccia | 4 | Mantello di Kalkoth | 20 | Mantello di volpe | 12 |

| Armi e Armature | Cor | | Cor | | Cor |
|---|---|---|---|---|---|
| Arco | 7 | Custodia d'Arco in legno | 7 | Martello | 6 |
| Ascia | 3 | Daga | 3 | Mazza | 4 |
| Asta | 3 | Faretra | 3 | Pietra per affilare | 1 |
| Cotta di Maglia | 30 | Frecce | 2x1 | Pugnale | 2 |
| Corda d'Arco | 1 | Frusta | 3 | Spada | 5 |
| Corpetto di cuoio | 20 | Lancia | 5 | Spadone | 12 |

| Oggetti | Cor | | Cor | | Cor |
|---|---|---|---|---|---|
| Acciarino | 1 | Corda - 10 metri | 2 | Pettine | 2 |
| Borsello | 1 | Dadi | 1 | Pipa | 3 |
| Cannocchiale | 9 | Fischietto d'Ottone | 1 | Prisma | 2 |
| Carte da gioco | 2 | Flauto | 2 | Specchio | 2 |
| Cavallo | 25 | Liuto | 10 | Tabacco | 4 |
| Clessidra | 4 | Mappa | 12 | Tenda - 3 persone | 12 |
| Coppa di rame | 2 | Mortaio e pestello | 3 | Torcia | 2x1 |

| Generi alimentari | Cor | | Cor | | Cor |
|---|---|---|---|---|---|
| Vino di Slovia - bottiglia | 10 | Cervogia - boccale | 3 | Jala - boccale | 1 |
| Wanlo - bottiglia | 8 | Chai Cheer - boccale | 2 | Lovka - bottiglia | 8 |
| Bor Brew - boccale | 3 | Ferina Nog - boccale | 1 | Pagnotta grande | 1 |
| Boza - bottiglia | 1 | Frutta | 1 | Pasto da viaggio | 1 |

| Varie e alloggio | Cor | | Cor | | Cor |
|---|---|---|---|---|---|
| Dormitorio | 2 | Stallaggio | 1 | Stanza singola | 4 |
| Lasciapassare | 10 | Stanza doppia | 6 | Tasse doganali | 3 |

### Alcuni Oggetti Speciali

Gli Oggetti Speciali giocano un ruolo molto importante nelle avventure. Alcuni si riveleranno assolutamente indispensabili, altri utili, altri ancora potenzialmente dannosi! Nella tabella che segue sono illustrate le proprietà di alcuni Oggetti Speciali che ti sarà possibile incontrare durante le avventure nel Magnamund.

| Oggetto Speciale | Descrizione | Effetto |
|---|---|---|
| Amuleto di Platino | Si tratta di un piccolo disco di platino, con strane rune incise su entrambe la facce. | Ti consente di resistere alle condizioni climatiche ed ambientali più estreme. |
| Amuleto Dorato | È un piccolo amuleto a forma di croce greca in oro: un potente artefatto forgiato dai Maghi di Toran. | Ti consente di resistere alle condizioni climatiche ed ambientali più estreme e di ridurre di 1 punto i Danni dovuti al calore o al gelo. |
| Anello di Cristallo Grigio | A prima vista lo si direbbe un piccolo gioiello di rozza fattura, con un'opaca pietra cristallina incastonata. | Ti rende immune agli attacchi psichici di entità minore. |
| Anello Psichico | Si tratta di un semplice anello d'acciaio con una grande pietra gialla incastonata. | Ti rende immune agli attacchi psichici di entità minore. |
| Arco di Duadon | È un Arco ottenuto dall'anima della pregiatissima Quercia Argentata, caratteristica dell'Eldenora. | Infligge 4 Danni e ti conferisce un *bonus* di -1 nel lancio dei dadi per colpire. |
| Asta Magica | Questo artefatto può essere utilizzato solo da un Mago della Fratellanza della Stella di Cristallo. | L'Asta ha il potere di trasportare istantaneamente, in un bagliore di luce arcobaleno, un massimo di due persone in qualsiasi luogo conosciuto - anche se solo vagamente - dal suo possessore. |
| Chiave Potente | Si tratta di una gemma sanguigna, grande poco meno di una mela. Al suo interno danzano fiammelle rosse e argentate. | La Chiave Potente è un artefatto di grande magia forgiato dai Maghi Anziani di Dessi. Ha la facoltà di interrompere i poteri di qualsiasi barriera magica. |
| Cotta di Kagonite | La Kagonite è una lega incredibilmente resistente, forgiata nelle fucine infernali di Helgedad, dal caratteristico colore nero. | La Cotta di Kagonite aumenta la tua Resistenza massima di 2 punti. La Cotta può essere indossata sotto un'altra armatura senza causare alcun Ingombro. |
| Corazza di Korlinium | Questa Cotta di Maglia è intessuta coi finissimi fili del prezioso Korlinium. Solo i Nani di Bor sono capaci di una simile maestria. | Aumenta la tua Resistenza massima di 5 punti. |

| Oggetto Speciale | Descrizione | Effetto |
|---|---|---|
| Cubo di Cristallo Nero | Si tratta di un perverso artefatto dei Nadziranim. Il Cubo è una sorta di segnalatore in grado di comunicare la posizione di chi lo ha con sé ad un Nadziranim telepatico. Quest'ultimo può anche inviare un impulso al Cubo e farlo esplodere. | Il Cubo di Cristallo Nero esplodendo infligge 4d6 di Danni in un raggio di 5 metri. |
| Cristallo del Sole | È un piccolo cristallo che risplende continuamente di una luce ambrata. | Questo cristallo, se gettato in una Porta della Notte, ha il potere di sigillarla per sempre. |
| Elmo d'Argento | È un meraviglioso Elmo con celata, interamente in argento, la cui cresta è scolpita in foggia di sauro con gli occhi di smeraldo. | Aumenta di 1 punto la tua Combattività. |
| Flauto dei Kraan | Si tratta di un piccolo flauto di metallo a quattro fori. Se vi si soffia dentro apparentemente non emette alcun suono. | Il Flauto emette dei suoni udibili solo dai Kraan e viene usato dai loro cavalieri per addestrarli. Ogni Kraan impara a reagire ad un tipo specifico di sequenza sonora. |
| Frecce di Tharro | Si tratta di frecce di eccellente fattura, intagliate e preparate dai cacciatori della città di Tharro, in Talestria. | Le Frecce di Tharro infliggono +1 ai Danni. |
| Gemma Vordak | È un granato color sangue, che costituisce il cuore di un Vordak. | La Gemma non ha un potere in particolare, ma è un catalizzatore di poteri soprannaturali maligni. |
| Lancia Magica | È una Lancia di una lega speciale, molto leggera, con il manico e la punta ornati di complessi e antichi segni. | La Lancia Magica ti consente di infliggere Danni a quelle creature che possono essere ferite solo da Armi magiche. |
| Martello di Bronin | Il Bronin è una lega simile al bronzo, ma con qualità di leggerezza, resistenza ed inossidabilità eccezionali. | Il Martello di Bronin ha un valore di Ingombro pari a 0. |
| Medaglione d'Onice | Il Medaglione d'Onice viene usato dai cavalieri degli Itikar per domarne l'indole eccezionalmente aggressiva. | Il Medaglione ti consente di cavalcare un Itikar senza dover temere per la tua incolumità |
| Sacca Drodarin | Sembra in tutto e per tutto un normale sacchetto in pelle rossa di squisita fattura. | La Sacca ha il magico potere di contenere molto più di quanto ingombri. Nella Sacca Drodarin si possono infilare fino a 5 oggetti, mentre la Sacca occupa un solo posto nello Zaino. |
| Sfera di Fuoco | È un utilissimo Oggetto Speciale costituito da una sfera metallica, le cui due metà possono essere aperte. | All'interno della Sfera arde costantemente un vivace fuoco. |

# VIAGGIARE PER IL MAGNAMUND

Di seguito sono indicate le velocità di spostamento via nave, a piedi ed a cavallo per le strade e i mari del Durenor, delle Terre Libere e del Magnamund. Conoscere la velocità di spostamento è essenziale per poter stimare e calcolare la durata dei tuoi viaggi, così come le conseguenti necessità per il vitto ed il riposo.

## VIAGGI PER MARE E PER FIUME

| IMBARCAZIONE | VELOCITÀ ORARIA IN KM | PRESTAZIONI IN KM AL GIORNO |
|---|---|---|
| Galea a remi | 8 | 120 |
| Nave a vela | 5 | 150 |
| Nave a vela con remi | 11 | 200 |
| Chiatta fluviale | Secondo la corrente | 100 |

## VIAGGI PER TERRA: VELOCITÀ IN KM

| | Strada battuta | | Sentiero | | Terreno impervio | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| VIAGGIATORE | ORA | GIORNO | ORA | GIORNO | ORA | GIORNO |
| **A piedi** | | | | | | |
| Viandante | 4 | 25 | 3 | 20 | 2 | 12 |
| Pellegrino | 3 | 18 | 2 | 15 | 1 | 10 |
| Soldato | 5 | 35 | 4 | 25 | 2 | 12 |
| Guida o cacciatore | 6 | 40 | 5 | 30 | 4 | 25 |
| **A cavallo** | | | | | | |
| Viaggiatore | 8 | 50 | 6 | 35 | 4 | 25 |
| Soldato | 9 | 55 | 7 | 40 | 4 | 25 |
| Messo | 12 | 80 | 10 | 60 | 8 | 50 |
| Messo con cambio cavalli | 15 | 100 | 12 | 80 | 10 | 60 |
| Carro con cavallo o mulo | 6 | 40 | 3 | 20 | 2 | 10 |
| Carro con buoi | 4 | 25 | 2 | 12 | 1 | 5 |

# REGOLE DI COMBATTIMENTO

Nel corso delle tue avventure ti capiterà l'occasione di combattere con dei nemici: in effetti il combattimento è uno dei momenti più eccitanti del gioco, nonché una delle attività più consone ad un Cavaliere della Montagna Bianca!

Il punteggio di COMBATTIVITÀ, RESISTENZA, Danno e *Attacchi* di ogni singolo nemico ti sarà fornito dal Narratore. Lo scopo del tuo Personaggio in combattimento è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di RESISTENZA, cercando al contempo di perderne il meno possibile.

**Il combattimento si svolge così:**

1. Lancia 2d6, aggiungi al risultato ottenuto il tuo punteggio di COMBATTIVITÀ ed i punti di eventuali *bonus* dovuti ad Oggetti Speciali e/o Pozioni magiche; poi sottrai il valore di Ingombro dell'Arma che stai impugnando (*sottrai 3 punti se combatti disarmato*): il totale ti fornisce la tua *Forza d'Attacco* per questo scontro.

2. Il Narratore lancia 2d6 per il tuo avversario e somma al risultato il suo punteggio di COMBATTIVITÀ, ottenendo in tal modo la sua Forza d'Attacco.

3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella del tuo avversario, procedi al punto 4. Se è la Forza d'Attacco del nemico ad essere maggiore della tua, procedi al punto 5. In caso di pareggio, ciò sta a significare che nessuno dei due è riuscito a prevalere in questo scontro e che quindi devi ritornare al punto 1.

4. Hai ferito il tuo nemico. Per conoscere con esattezza il numero di punti di RESISTENZA che gli hai sottratto devi controllare il valore di Danno dell'Arma che stai usando. Se, ad esempio stai combattendo con una Spada (Danno 3), ogni ferita che infliggerai al tuo avversario comporterà una decurtazione di 3 punti di RESISTENZA dal suo punteggio. *Se stai combattendo a mani nude devi sottrarre 3 punti dalla tua COMBATTIVITÀ ed inoltre infliggerai solo 1 punto di Danno per ogni colpo andato a segno*. Ora procedi al punto 6.

5. Sei stato ferito dal tuo avversario. Il Narratore controlla il suo punteggio di Danno e tu devi sottrarre questo valore dal tuo punteggio di RESISTENZA.

6. Se riduci i punti di RESISTENZA del nemico a 0 o meno, hai vinto il combattimento. Se, invece, esaurisci i tuoi punti di RESISTENZA, il Personaggio muore e devi crearne un altro[3]. Nel caso che sia tu che il tuo avversario abbiate ancora punti di RESISTENZA, il combattimento continua ripartendo dal punto 1.

---

[3] Come già spiegato, se la tua RESISTENZA arriva a 0 punti il tuo Personaggio sviene; se viene ridotta a -1 è ferito mortalmente e deve essere curato entro 1d6 minuti. Se, invece, la tua RESISTENZA è ridotta a -2 o meno, il Personaggio è irrimediabilmente morto!

### Combattere contro più avversari

Il combattimento contro più avversari segue le stesse regole del combattimento uno contro uno, ma il Narratore lancia i dadi per *ciascuno* dei tuoi avversari: in questo modo i nemici hanno la possibilità di infliggerti Danni più volte durante lo stesso scontro! Tu, al contrario, in ogni scontro devi comunque lanciare i dadi per determinare la tua Forza d'Attacco contro ciascun nemico, ma hai la possibilità di infliggere Danni solo ad un numero di avversari pari al tuo valore di *Attacchi*. Inoltre, *contro ciascun avversario* devi sottrarre 1 punto alla tua Forza d'Attacco per ciascun nemico in più oltre il primo.

Se, ad esempio il tuo Personaggio ha un valore di *Attacchi* di 2 e stai combattendo contro tre avversari, in ogni scontro puoi infliggere Danni solo a due degli avversari a tua scelta. Se la tua Forza d'Attacco dovesse essere maggiore di quella del terzo avversario non gli infliggerai Danni: il tuo successo starebbe a significare solo che sei riuscito a parare il suo colpo. In più, contro tutti gli avversari subirai un *malus* di 2 punti alla Forza d'Attacco in ogni scontro.

### Usare il Fato in combattimento

Come già detto, in alcune situazioni ti verrà chiesto dal Narratore di provare il FATO, e verrai informato delle conseguenze dell'evento. Tuttavia, durante una battaglia hai sempre l'opzione di usare il FATO per infliggere ferite più gravi, o per ridurre gli effetti di una ferita che il nemico ti ha appena inflitto. Se hai appena ferito l'avversario, puoi provare il FATO come descritto sopra. Se sei fortunato, hai inflitto una ferita grave e puoi sottrarre altri 2 punti dalla RESISTENZA del nemico. Se però sei sfortunato, la ferita che gli hai inflitto è poco più di un graffio e devi restituire all'avversario 1 punto di RESISTENZA. Se è il nemico ad averti ferito, puoi provare il FATO per minimizzare il danno. Se sei fortunato, l'attacco ti colpisce solo di striscio: perdi 1 punto in meno di RESISTENZA. Se sei sfortunato, ciò vuol dire che hai ricevuto un colpo più grave che ti causa la perdita di 1 punto ulteriore di RESISTENZA.

*Ricorda che devi **sempre** sottrarre 1 punto dal tuo FATO attuale ogni volta che lanci i dadi per provarlo.*

### Fuga dal combattimento

Durante l'avventura il Narratore può darti la possibilità di sottrarti al combattimento. Se decidi di fuggire, devi lanciare i dadi per un ultimo scontro calcolando i punteggi con il solito sistema. In questo scontro prima della tua fuga, però, non vengono contati i punti di RESISTENZA persi dal nemico, ma solo quelli persi dal tuo Personaggio: questo è il prezzo che si paga per fuggire!

## Il combattimento a distanza

Per conoscere l'esito di un tuo attacco a distanza con un Arco od un Pugnale, dovrai provare la tua Combattività lanciando, come di consueto, 2d6. Al lancio dei dadi vengono applicati dei modificatori cumulativi dati dalle condizioni nelle quali ti trovi a tirare, così come indicato nella tabella che trovi qui a fianco (se possiedi la Disciplina di Schermidore ed hai scelto quale arma preferita l'Arco o il Pugnale ricorda che puoi *sottrarre* 1 punto al risultato del lancio di dadi quando lanci).

| Situazione | Modificatore |
|---|---|
| Media distanza (50-90 metri) | +3 |
| Lunga distanza (90-250 metri) | +6 |
| Bersaglio minuscolo (meno di 30 centimetri) | +4 |
| Bersaglio piccolo (30-90 centimetri) | +2 |
| Bersaglio in movimento | +1 |
| Tiratore in movimento | +1 |
| Bersaglio oscurato o coperto | +1 |
| Tiro senza mira | +1 |
| Tirare dentro un combattimento* | +5 |
| Lanciare dentro un combattimento* | +3 |

**: Se il lancio fallisce, devi effettuare una nuova prova di Combattività come se stessi mirando al bersaglio immediatamente successivo. Se questa seconda prova riesce quel bersaglio è stato colpito, e devi infliggergli il Danno dell'Arma indipendentemente dal fatto che si tratti di un tuo nemico o di un tuo alleato!*

Non è possibile usare un'Arma da lancio o da tiro se sei impegnato in un combattimento corpo a corpo, mentre puoi tentare di farlo mentre a combattere è qualcuno dei tuoi compagni o alleati. Se decidi in tal senso, però, è bene tu sappia che rischi di colpire per errore uno dei Cavalieri della tua compagnia!

## Il Colpo Critico

Se tirando i dadi per determinare la tua Forza d'Attacco in uno scontro ottieni un doppio 6 (o un doppio 1 in caso di colpo con un'Arma da tiro o da lancio), hai inflitto al tuo avversario un Colpo Critico che ti permette di *sottrargli 2 punti di Resistenza in più oltre al normale Danno dell'Arma che stai usando*.

Tuttavia, affinché questo accada devono essere soddisfatte *due* condizioni, nell'ordine in cui ti vengono indicate.

1. *La tua Forza d'Attacco deve essere uguale o superiore a quella del tuo avversario*. Se così con fosse il doppio 6 ti consente comunque di ignorare la ferita che dovresti ricevere in quello scontro.
2. *Devi poter essere in grado di ferire l'avversario contro cui stai combattendo*, considerando il numero di *Attacchi* a tua disposizione. Se così non fosse il doppio 6 ti consente comunque di infliggergli il Danno *normale* della tua Arma.

# IL MAGO DI TORAN

Se ritenete eccessivamente limitativo giocare con una compagnia composta esclusivamente da Cavalieri della Montagna Bianca, è possibile utilizzare le regole di seguito dettagliate per far sì che uno o più Giocatori possano interpretare il ruolo di un Mago della Fratellanza della Stella di Cristallo di Toran come l'impareggiabile Banedon, il cui registro di Guerra, che è leggermente diverso da quello dei Cavalieri, si trova alla fine di questo capitolo a pagina 25.

Le differenze tra i due tipi di Personaggi sono indicate sinteticamente nella tabella seguente.

| Cavaliere della Montagna Bianca | Mago di Toran |
|---|---|
| Il Cavaliere lancia 1d6+4 per determinare la sua Combattività | Anche il Mago di Toran lancia 1d6+4 per determinare la sua Combattività |
| Tira 2d6+10 per determinare la Resistenza | Tira 2d6+8 per determinare la Resistenza |
| Può impugnare tutte le Armi ed indossare lo Scudo, l'Elmo e qualsiasi tipo di Armatura | Non può usare l'Arco, il Martello e lo Spadone, non può usare né Scudo né Elmo ed indossa al massimo il Corpetto di Pelle |
| Conosce le Discipline dell'Ordine della Montagna Bianca | Conosce gli Incantesimi della Magia di Mano Sinistra della Confraternita |
| Riceve *bonus* alle prove conferiti dalla conoscenza delle Discipline dell'Ordine | Gode di un *bonus* di -2 al lancio dei dadi per *qualsiasi* prova che riguardi le competenze di: *Alchimia, Arti e Cultura, Erboristeria, Leggende e Storia, Musica, Occultismo* |
| Spende i punti di Onore per incrementare il valore delle sue statistiche e per apprendere nuove Discipline | Spende i punti di Onore per incrementare le sue statistiche e per apprendere nuovi Incantesimi |

## LA MAGIA DI MANO SINISTRA

I Maghi della Confraternita della Stella di Cristallo praticano un'antichissima forma di magia legata alle forze del bene e della Luce che è detta *di Mano Sinistra*: questo perché per poter lanciare un Incantesimo della Fratellanza devi sempre avere la mano sinistra libera per poter compiere i necessari gesti rituali. Tutti i Maghi della Confraternita indossano il caratteristico Pendente della Stella di Cristallo, un Oggetto Speciale che testimonia la appartenenza alla Corporazione dei Maghi di Toran.

Ciascun Incantesimo della Mano Sinistra causa della sofferenza fisica per poter essere lanciato: ciò si riflette nel costo in punti di Resistenza che devi pagare per poter lanciare un Incantesimo. Ogni Incantesimo, secondo la sua complessità e potenza, comporta una maggiore o minore spesa di punti di Resistenza, che è indicata nella descrizione dell'Incantesimo stesso.

Non puoi lanciare un Incantesimo il cui costo porterebbe i tuoi punti di RESISTENZA sotto lo zero a meno che, in una situazione disperata, tu non decida in tal senso consapevole che il tuo eroico sforzo ti costerà la vita!

Cominci le tue avventure con *sei* dei sedici Incantesimi della Confraternita, ricordandoti di segnarli sul Registro di Guerra.

Caduta Lenta (1): Con questo Incantesimo la tua velocità di caduta diminuisce sensibilmente, consentendoti di annullare le ferite dovute allo schianto che altrimenti subiresti.

Dissolvere (2): Questo Incantesimo ti permette di proteggere te, un'altra persona o un oggetto a tua scelta da un singolo attacco di natura magica.

Fascino (3): Lanciare l'Incantesimo contro una persona o un animale ti permetterà di essere percepito come un amico fidato. Il Fascino non ti permette di assoggettare la vittima ad ogni tuo volere, ma tutto ciò che dirai o farai verrà interpretato, nei limiti della ragionevolezza, come un gesto amichevole.

Forza (1): Grazie a questo Incantesimo, sei in grado di aumentare la tua forza fisica per un periodo limitato di tempo. Puoi sollevare o spostare oggetti pesanti oppure aumentare di 1 punto la tua COMBATTIVITÀ per la durata di un combattimento.

Fulmine (3): Questo Incantesimo ti permette di scagliare un fulmine dalla mano contro i tuo i avversari che causa loro la perdita di 1d6+2 punti di RESISTENZA.

Luce (1): Questo Incantesimo ti consente di creare, sulla punta di un bastone o fluttuante sopra di te, una piccola sfera di luce azzurrina in grado di rischiarare i dintorni nel raggio di 8 metri.

Percezione del Male (1): L'Incantesimo di permette di avvertire la presenza del Male in una persona o oggetto che si trovi nelle immediate vicinanze. Le trappole meccaniche o i pericoli di origine naturale, non essendo intrinsecamente malvagi, non vengono rivelati dalla Percezione del Male.

Pugno Infuocato (2): Se ti trovi coinvolto in un combattimento e non hai un'Arma a disposizione, con questo Incantesimo le tue mani si accenderanno di una fiamma magica che ti con-

sente di ignorare il *malus* di 3 punti alla COMBATTIVITÀ dovuto al fatto che sei disarmato e ti permette di infliggere 3 Danni per ogni colpo andato a segno.

Respira sott'Acqua (2): Con questo Incantesimo, che puoi lanciare solo su te stesso, sei in grado di respirare sott'acqua per 10 minuti.

Rete (3): L'Incantesimo ti consente di scagliare contro un bersaglio animato o inanimato una rete magica che ti rende in grado sia di intrappolarlo, sia di potertici arrampicare sopra con facilità.

Sanare (0): Questo Incantesimo non comporta la spesa di punti di RESISTENZA, ma può essere utilizzato *una sola volta per avventura* e solo se ti poni al centro di un corso d'acqua corrente mentre lo lanci. L'Incantesimo di permette di recuperare 8 punti di RESISTENZA.

Scudo (2): Questo Incantesimo ti mette al riparo, per la durata di 10 minuti, da frecce, pugnali o proiettili che vengono lanciati contro di te. Lo Scudo non è in grado, però, di arrestare gli attacchi magici.

Silenzio (1): Questo Incantesimo attutisce sino a farlo scomparire qualsiasi rumore direttamente prodotto da te per 5 minuti.

Svelare (3): Grazie a questo Incantesimo sei in grado di individuare immediatamente un'illusione e di rivelarne ai tuoi occhi la vera natura.

Teletrasporto (5): Grazie a questo Incantesimo puoi trasportarti fisicamente in un batter d'occhio in qualsiasi posto tu possa scorgere con lo sguardo. Il Teletrasporto ha effetto solo su di te e non ti permette di portare con te alcun altro essere vivente.

Vigore (3): Questo Incantesimo aumenta la tua COMBATTIVITÀ di 3 punti per la durata di un combattimento. Vigore non può essere lanciato se la tua RESISTENZA è minore di 10.

### Apprendere nuovi Incantesimi

Come per le Discipline dei Cavalieri della Montagna Bianca, per apprendere nuovi Incantesimi è necessario che tu spenda i punti ONORE che il Narratore ti conferisce durante le avventure.

Ciascun nuovo Incantesimo che desideri apprendere ti costa 3 punti ONORE.

# REGISTRO DI GUERRA

| Nome | Combattività | Resistenza | Fato |
|---|---|---|---|
| | | | |
| Onore | *Attacchi: _____* | *Armatura: +_____ RES* | *No oltre valore iniziale* |

| Incantesimi | *Grado* |
|---|---|
| 1 | 9 |
| 2 | 10 |
| 3 | 11 |
| 4 | 12 |
| 5 | 13 |
| 6 | 14 |
| 7 | 15 |
| 8 | 16 |

| Zaino | Armi | | |
|---|---|---|---|
| 1 | *Arma* | *Danno* | *Ingombro* |
| 2 | 1 | | |
| 3 | 2 | | |
| 4 | Borsa | | |
| 5 | | | |
| 6 | *Massimo 50 monete* | | |
| 7 | Pasti (massimo 4) | | |
| 8 | | | |

**Oggetti Speciali**

*Massimo 12 oggetti*

# REGOLE OPZIONALI

Le pagine che seguono illustrano alcune regole di gioco *opzionali* che consentono di espandere i tratti e le abilità dei Personaggi, aumentando il dettaglio delle loro caratteristiche con l'introduzione del sistema dei Talenti e di una terza classe di Personaggi, oltre il Cavaliere della Montagna Bianca ed il Mago di Toran: il *Mercenario*.

Sta a te decidere se introdurre o meno queste nuove regole, e quali, nella tua campagna.

## I TALENTI

I Talenti sono abilità opzionali che il tuo Personaggio acquisisce al momento della sua creazione e durante il corso delle avventure spendendo punti ONORE. Ciascun Talento ti garantisce dei *bonus* quando metti alla prova la COMBATTIVITÀ e/o conferisce altre abilità speciali al tuo Personaggio.

Cominci le tue avventure scegliendo *due* Talenti fra quelli illustrati di seguito.

I Talenti contrassegnati da un asterisco '*' possono essere scelti solo al momento della creazione del tuo Personaggio. Altri Talenti, invece, necessitano che tu abbia un Talento quale prerequisito prima che tu possa acquisirlo. Infine, alcuni Talenti possono essere acquisiti solo se il tuo Personaggio è un Cavaliere della Montagna Bianca o un Mercenario, altri se il tuo Personaggio è un Mago di Toran: questi ultimi sono contrassegnati, rispettivamente da due asterischi '**' o da tre '***'. Nella descrizione di ciascun Talento è anche indicato il numero di punti ONORE che è necessario spendere per acquisirlo. I Talenti contrassegnati da '*', ovviamente, non costano punti ONORE perché possono essere acquisiti solo durante la creazione del tuo Personaggio.

È sempre possibile creare nuovi Talenti da inserire nel gioco, di comune accordo fra Giocatori e Narratore, decidendone gli effetti, le eventuali restrizioni ed il costo in punti ONORE.

La scheda per tenere traccia dei Talenti del tuo Personaggio la trovi alla fine di questo capitolo, pronta da stampare sul retro del Registro di Guerra.

### Abilissimo *

*Prerequisito: nessuno*

Aumenta di 1 punto la tua Combattività iniziale.

### Acrobazia

*(4) - Prerequisito: nessuno*

Sei in grado di compiere difficili acrobazie degne di un circense, come camminare in equilibrio sulla corda ed effettuare capriole e rischiosi salti mortali. Tutto il danno da caduta che potresti subire viene *dimezzato*.

### Amico dei mercanti

*(4) - Prerequisito: nessuno*

Hai il senso degli affari e sai come trattare coi mercanti. Questo di consente di ottenere uno sconto del 20% su ogni merce che vuoi acquistare

### Arcanista * ***

*Prerequisito: nessuno*

Cominci le tue avventure scegliendo *otto* Incantesimi di partenza invece di sei.

### Arti marziali **

*(6) - Prerequisito: nessuno*

Sei stato addestrato a combattere in modo efficace e letale anche senza armi. Questo ti consente di ignorare il *malus* di 3 punti alla tua Combattività che normalmente ti sarebbe impartito quando ti trovi a combattere senza un'Arma in pugno. Resta però invariato il numero di Danni che infliggi a mani nude.

### Colpo violento **

*(5) - Prerequisito: nessuno*

Con questo Talento puoi tirare *tre* dadi invece di due per determinare la tua Forza d'Attacco, ma solo *una volta in ogni combattimento*.

### Combattimento al buio **

*(6) - Prerequisito: nessuno*

Sei stato addestrato a combattere al buio, facendo affidamento ad altri sensi che non alla vista per colpire il tuo avversario. Non soffri di alcun *malus* alla Forza d'Attacco quando ti trovi a combattere nell'oscurità.

### Critico migliorato **

*(5) - Prerequisito: nessuno*

Questo Talento può essere acquisito più volte per ciascuna Arma nella quale ti vuoi specializzare. Il Talento ti permettere di effettuare un Colpo Critico quando ottieni 11 o più (invece del solo doppio 6) lanciando i dadi per determinare la Forza d'Attacco con l'Arma nella quale ti sei specializzato.

### Cuoco provetto

*(2) - Prerequisito: nessuno*

Sei in grado di dare un sapore decente anche al più misero dei pasti. Quando ti trovi in viaggio, questo talento potrebbe rivelarsi insospettabilmente utile.

### Falcidiare **

*(7) - Prerequisito: nessuno*

Quando metti a segno un colpo infliggi +1 ai Danni.

### Fortuna degli eroi *

*Prerequisito: nessuno*

Dopo una notte di pieno e sereno riposo, recuperi 1 punto Fato. Se prendi questo Talento non puoi scegliere il Talento *Fortunato*.

### Fortunato *

*Prerequisito: nessuno*

Gli dèi Ishir e Ramas vegliano su di te sin dal giorno della tua nascita. Aumenta di 1 il tuo punteggio iniziale di Fato. Se scegli questo Talento non puoi prendere il Talento *Fortuna degli eroi*.

### Furia *

*Prerequisito: nessuno*

Possiedi un innato senso del combattimento che ti permette di avere +1 al tuo numero iniziale di *Attacchi*.

### Linguista

*(4) - Prerequisito: nessuno*

Conosci altre due lingue oltre la tua lingua madre.

### Molti tiri **

*(6) - Prerequisito: Tiro eccellente*

Questo Talento ti consente di tirare due Frecce o Pugnali, contro lo stesso bersaglio od anche contro bersagli diversi, nello stesso turno di combattimento. Ma ricorda che puoi usare questa abilità solo *due volte al giorno*.

### Nemico giurato **

*(4) - Prerequisito: nessuno*

Questo Talento può essere acquisito più volte, una per ciascun tipo di mostro contro il quale ti vuoi specializzare. Il Talento ti garantisce un *bonus* di +1 nel lancio di dadi per determinare la Forza d'Attacco quando ti trovi a combattere contro il tipo di mostro contro cui ti sei specializzato a combattere.

### Resistenza al veleno

*(5) - Prerequisito: nessuno*

Forse sei nato con questo dono o forse è frutto di un duro addestramento, fatto sta che i veleni ti infliggono solo la *metà* dei Danni e i sonniferi hanno effetto su di te per la metà del tempo.

### Resistenza alle malattie *

*Prerequisito: nessuno*

Le malattie di origine naturale e magica ti infliggono solo *metà* dei Danni.

### Resistenza magica * ***

*Prerequisito: nessuno*

Puoi diminuire di 1 qualsiasi Danno che ti viene causato da un Incantesimo o da artefatti magici.

### Salute di ferro *

*Prerequisito: nessuno*

Dopo una notte di buon riposo, recuperi 2 punti di Resistenza invece di 1.

### Sano come un pesce *

*Prerequisito: nessuno*

Aumenta la tua Resistenza iniziale di 2 punti.

### Tiro eccellente **

*(6) - Prerequisito: nessuno*

Godi di un *bonus* di -1 sul lancio dei dadi quando tiri con l'Arco o lanci un Pugnale.

### Tiro mortale **

*(7) - Prerequisito: Tiro eccellente*

*Solo una volta per avventura* puoi scagliare un colpo letale con il tuo Arco. Se il tuo bersaglio ha 5 o meno punti di Resistenza, viene immediatamente ucciso, altrimenti il tuo colpo infligge il *doppio* dei danni.

### Veloce come il vento

*(3) - Prerequisito: nessuno*

Sei in grado di correre molto velocemente e quindi godi di un *bonus* di -2 sul lancio dei dadi quando ti trovi coinvolto in un inseguimento o in una fuga.

# IL MERCENARIO

Se non vuoi interpretare il ruolo di un Personaggio così chiaramente schierato con le forze del Bene come un Cavaliere della Montagna Bianca o un Mago di Toran, puoi scegliere di creare un Personaggio Mercenario: un combattente che, come l'impareggiabile Viveka di *Traversata Infernale*, mette la sua lama al soldo del miglior offerente vagabondando per le terre del Magnamund in cerca di avventura ed oro.

Per tenere traccia dell'evoluzione del tuo Mercenario nel corso delle avventure puoi tranquillamente utilizzare il Registro di Guerra dei Cavalieri che si trova a pagina 5.

Nella tabella che segue sono illustrate le peculiarità del Mercenario.

| Cavaliere della Montagna Bianca | Mercenario |
|---|---|
| Il Cavaliere lancia 1d6+4 per determinare la sua Combattività | Il Mercenario lancia 1d6+5 per determinare la sua Combattività |
| Tira 2d6+10 per determinare la Resistenza | Tira 2d6+12 per determinare la Resistenza |
| Può impugnare tutte le Armi ed indossare lo Scudo, l'Elmo e qualsiasi tipo di Armatura | Può impugnare tutte le Armi ed indossare lo Scudo, l'Elmo e qualsiasi tipo di Armatura |
| Conosce le Discipline dell'Ordine della Montagna Bianca | Non conosce e non può apprendere né le Discipline né gli Incantesimi di Mano Sinistra |
| Riceve *bonus* alle prove conferiti dalla conoscenza delle Discipline dell'Ordine | Gode di un *bonus* di -1 al lancio dei dadi per *qualsiasi* prova che riguardi le competenze di *Atletica* e *Araldica*. Gode di un *bonus* di +1 alla Forza d'Attacco |
| Spende i punti di Onore per incrementare il valore delle sue statistiche e per apprendere nuove Discipline | Spende i punti di Onore per incrementare il valore delle sue statistiche |

# NUOVE ARMI

Di seguito sono presentate nuove Armi che puoi inserire nelle avventure ed utilizzare, anche se *non è possibile specializzarsi nell'uso di queste Armi con la Disciplina di Schermidore*.

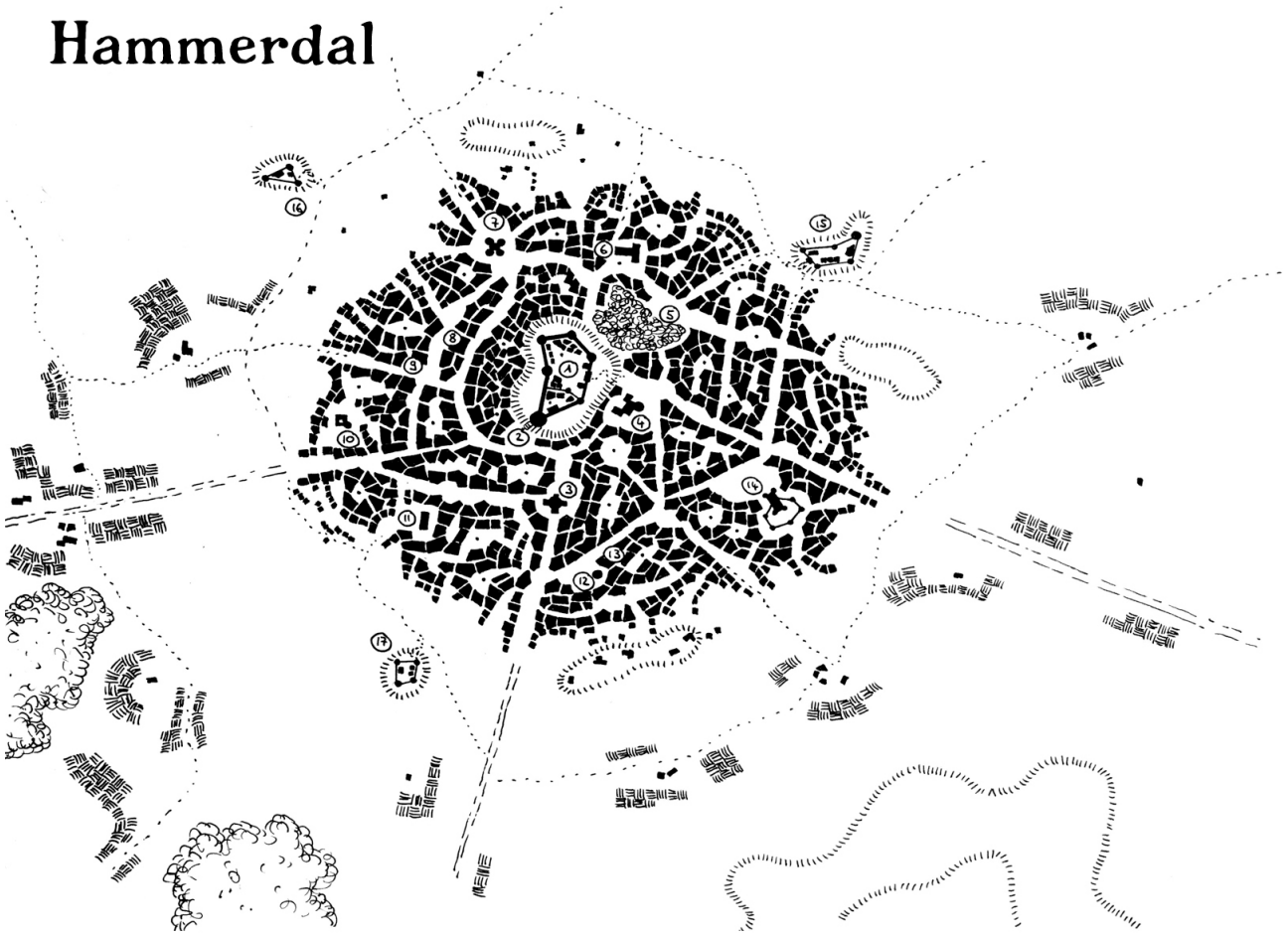
| Arma | Dan | Ing | Arma | Dan | Ing |
|---|---|---|---|---|---|
| Ascia Bipenne | 6 | 2 | Balestra | 4 | 1 |
| Disco da Lancio | 2 | 0 | Frusta | 2 | 1 |
| Fucile di Bor | 7 | 3 | Lancia da Cavaliere* | 5 | 1 |
| Mazza Ferrata | 5 | 2 | Pugno di Ferro | 2 | 0 |
| Scimitarra Vassaka | 3 | 0 | Tridente | 5 | 2 |

**: La Lancia da Cavaliere può essere utilizzata solo in sella ad un cavallo in carica.*

# SCHEDA DEI TALENTI

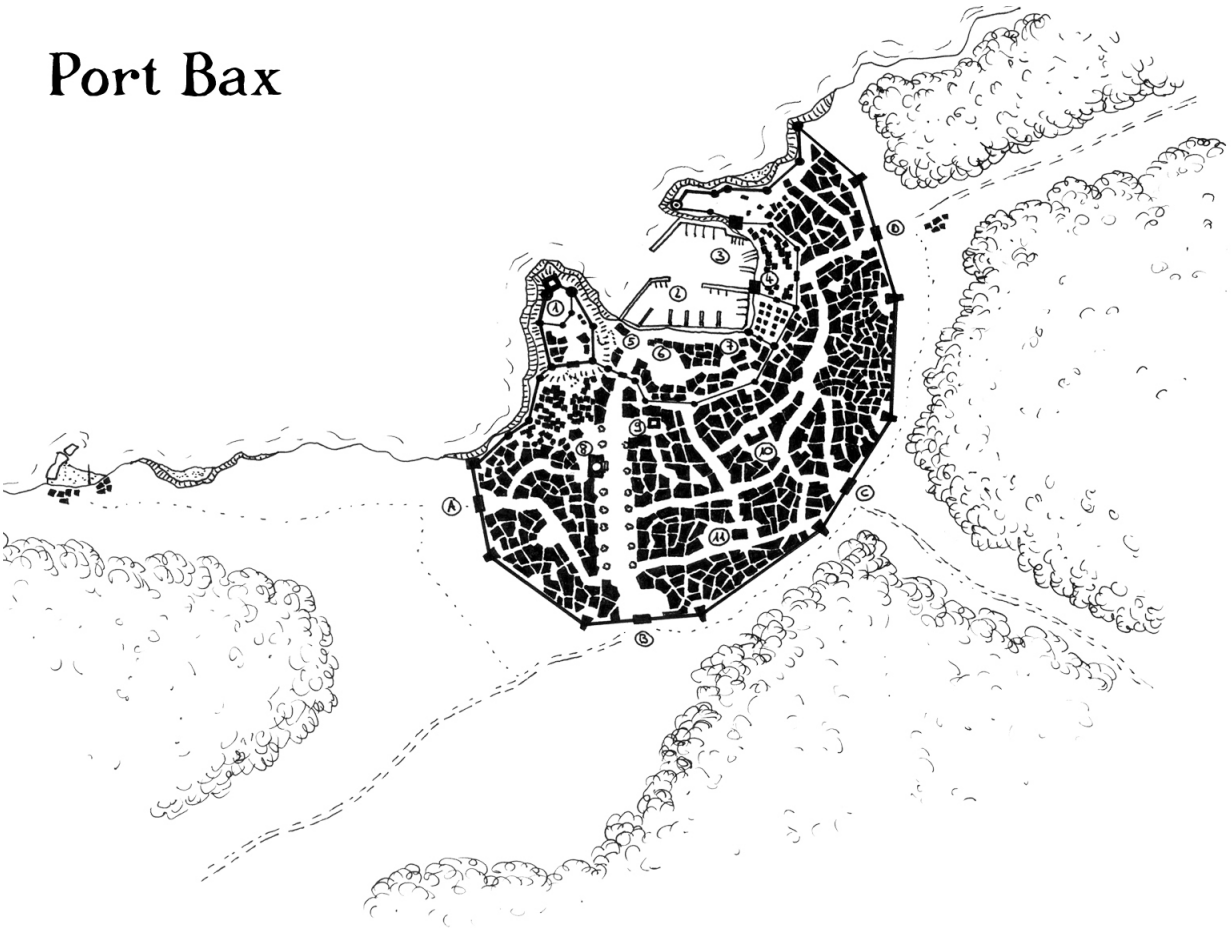
| Talento | Abilità |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

# CARTE DEL DURENOR




1. Castello Reale
2. Torre del Re e Città Vecchia
3. Tempio di Ishir e Ramas nel Mercato di Ishir
4. Palazzo di Giustizia
5. Selva del re
6. Ospedale delle Sorelle di Ishir
7. Gilde dei Fabbri e degli Armaioli
8. Taverna di Kenzer
9. Ostello delle Tre Picche
10. Vecchia Torre di Guardia
11. Biblioteca cittadina
12. Mercato coperto
13. Casa Mercantile Reale
14. Fortezza dei Cavalieri della Montagna Bianca
15. Fortezza di Oblaz
16. Fortezza di Trinnar
17. Fortezza del Sud

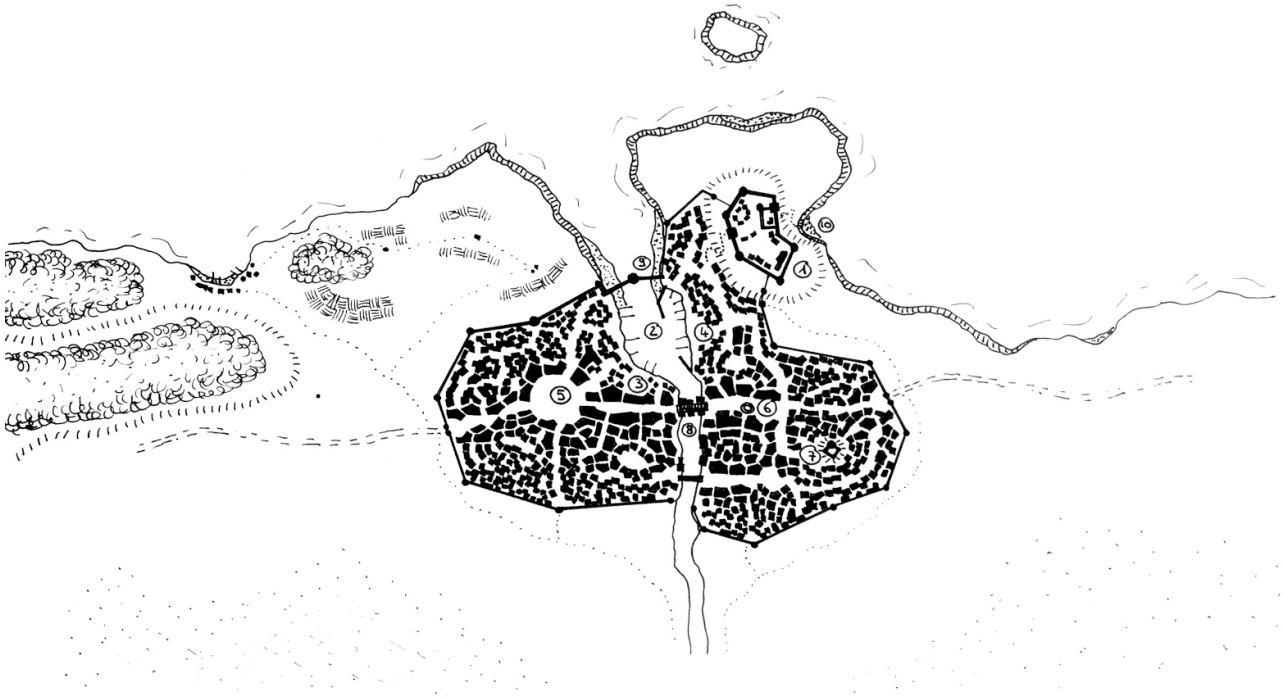
# Port Bax



A. Cancello Ovest
B. Cancello Grande (detto anche Cancello Sud)
C. Cancello Est (detto anche Cancello di Ryme)
D. Cancelo Nord (detto anche Porta di Hammerdal)

1. Ammiragliato e Fortezza Navale
2. Porto militare
3. Porto mercantile
4. Quartiere mercantile
5. Caserme
6. Piazza dei Naviganti
7. Consolato di Sommerlund
8. Municipio
9. Torre di Guardia (e amministrazione portuale)
10. Accademia Reale di Cartografia Navale
11. Ospedale delle Sorelle di Ishir

# Ragadorn



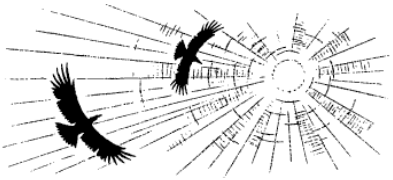
1. Fortezza di Lachlan
2. Porto di Dorn
3. Molo Occidentale
4. Molo Orientale
5. Mercato
6. Monumento e Tomba di Killian il Condottiero
7. Vecchia Torre di Guardia
8. Ponte delle Ostriche (che da sulla Via delle Ostriche)
9. Ponte della Torre
10. Spiaggia Segreta (via di fuga dalla fortezza)

# BESTIARIO DI MAGNAMUND

Di seguito sono indicate le statistiche di mostri e nemici caratteristici del Magnamund Settentrionale. Le creature qui presentate sono quelle che è possibile incontrare nei numeri 1 - 4 del LibroGame di Lupo Solitario (*I Signori delle Tenebre, Traversata Infernale, Negli Abissi di Kaltenland* e *L'Altare del Sacrificio*).

Le statistiche fornite sono quelle relative ad un esemplare medio di ogni creatura: il Narratore potrà ovviamente modificare a suo piacimento questi punteggi.

### Bangrol



| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 7 | 10 | 3 | 1 |

Il Bangrol è un'aquila di mare del Sommerlund che nidifica negli affioramenti rocciosi nei pressi del mare.

### Baknar

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 9 | 14 | 4 | 2 |

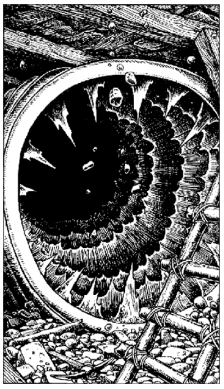
Il Baknar è un grande urside bianco del kaltenland dal pelo lungo, dotato di due corna dritte e appuntite sulla sommità del capo. Il suo ululato fa gelare il sangue nelle vene, anche più del proverbiale freddo delle distese gelate del Kaltenland. Il grasso di Baknar, dall'odore pestilenziale, è un'ottima protezione contro il freddo.

### Biscia Cristallina

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 7 | 15 | 4 | 1 |

La Biscia Cristallina è un raro serpente dei ghiacci del Kaltenland. Misura dagli otto ai dodici metri di lunghezza e la sua testa è coronata da una cresta ossea affilatissima. Viene chiamata Biscia Cristallina perché la sua pelle è completamente trasparente e mostra le interiora pulsanti e i resti semi digeriti dei suoi precedenti pasti. la Biscia Cristallina è immune agli attacchi psichici di minore entità (Psicolaser).

## Biscione di Pietra



| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 8 | 16 | 4 | 1 |

Si tratta di un gigantesco verme abitatore delle profondità rocciose, nelle quali si mimetizza a perfezione. Gli esemplari più grandi possono essere addirittura scambiati per tunnel dagli incauti esploratori, che finiscono così direttamente nelle loro fauci spalancate. Se il mostro ottiene un risultato di 11+ nel lancio di dadi per determinare la sua Forza d'Attacco ingoia la sua vittima. Quest'ultima inizia a subire automaticamente 2 Danni per turno finché non riesce a liberarsi o il mostro non viene ucciso. Il Biscione di Pietra è immune agli attacchi psichici minori (Psicolaser).

## Cane da Guerra

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 7 | 9 | 3 | 1 |

I Cani da Guerra sono usati in parecchie zone del Magnamund. Fra di loro sono tristemente famosi i ferocissimi Akataz originari del Sommerlund meridionale, ai confini con la Vassagonia.

## Corvayl Nero

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 9 | 15 | 5 | 2 |

Si tratta di un grande urside dal pelo nero che dimora sul versante occidentale dei Monti Durncrag, immediatamente riconoscibile per il tozzo corno che spunta dal centro della sua fronte.

## Drakkar

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 7 | 10 | 3 | 2 |

I Drakkar sono un antico popolo di barbari che si sono votati al male quando i Signori delle Tenebre giunsero nel Magnamund. Coraggiosi e spietati guerrieri, vengono inviati in missione sia in squadre che singolarmente come fanteria corazzata. I più forti tra i Drakkar possiedono anche la capacità di scagliare attacchi psichici contro gli avversari che diminuiscono di 1 punto la Combattività della vittima per la durata del combattimento.

## Elix

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 8 | 11 | 4 | 1 |

L'Elix è una lince selvatica gigante caratteristica del Sommerlund meridionale, un predatore notturno che non disdegna la vita nei sotterranei, come ad esempio le miniere abbandonate. I suoi grandi occhi gialli emanano un tenue bagliore nell'oscurità, presagio di morte.

## Giak (Zall)

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 6 (5) | 10 (8) | 3 (2) | 1 |

Originari della zona a nord dei Monti Durncrag, i Giak sono una razza di umanoidi asservita ai Signori delle Tenebre fin dal loro arrivo su Magnamund. I loro antenati vennero impiegati come schiavi nella costruzione della tetra fortezza di Helgedad, e solo i più forti sopravvissero al clima soffocante e alle atrocità cui furono sottoposti. Gli attuali Giak sono i loro discendenti, feroci e selvaggi. Un Giak in combattimento ottiene un bonus di +1 alla sua Forza d'Attacco.

Gli Zall sono invece i discendenti dei Giak fuggiti dall'attuale Regno delle Tenebre per evitare la schiavitù dei Signori delle Tenebre. Sono molto simili ai Giak, ma meno dotati fisicamente anche se più intelligenti e scaltri. Vivono ben integrati in parecchie comunità umane, specialmente nei villaggi distanti dai grandi centri abitati.

## GURGAZ

| COMBATTIVITÀ | RESISTENZA | DANNO | ATTACCHI |
|---|---|---|---|
| 9 | 16 | 5 | 2 |

I Gurgaz sono dei giganteschi sauri antropoidi originari delle Paludi di Maaken, dotati di grande forza e di un'intelligenza malvagia che ne fa degli ottimi comandanti per le truppe dei Signori delle Tenebre. Sono loro spesso a guidare gli assalti, infondendo nella truppa il coraggio necessario a scagliarsi temerariamente contro il nemico. Il Gurgaz è immune agli attacchi psichici di minore entità (Psicolaser).

## HELGAST

| COMBATTIVITÀ | RESISTENZA | DANNO | ATTACCHI |
|---|---|---|---|
| 8 | 12 | 4 | 2 |

Cadaveri posseduti da spiriti infernali evocati dai Nadziranim, gli Helgast sono creature demoniache, i più contorti degli agenti dei Signori delle Tenebre, di cui sono i luogotenenti. Hanno la capacità di assumere qualunque sembianza umana desiderino e possono essere feriti solo dalla magia o da Armi magiche, caratteristiche queste che ne fanno delle ottime spie. Gli Helgast sono in grado di scagliare attacchi psichici contro gli avversari che diminuiscono di 1 o 2 punti la COMBATTIVITÀ della vittima per la durata del combattimento.

## JAVEK

| COMBATTIVITÀ | RESISTENZA | DANNO | ATTACCHI |
|---|---|---|---|
| 7 | 11 | 3 | 2 |

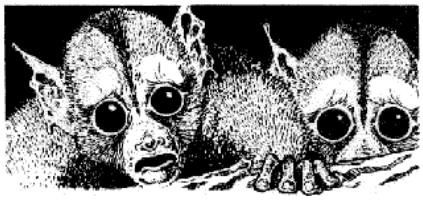
Lo Javek è un orribile serpente gigante bicefalo del Kaltenland. Dalle sue zanne cola un denso icore verdastro: si tratta di un potente veleno. Chiunque venga ferito da uno Javek deve effettuare una prova di FATO: se fallisce muore in 1d6 turni se non ingerisce prima un antidoto. Lo Javek è terrorizzato dal fuoco.

## Kalkoth

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 7 | 12 | 5 | 2 |

Il Kalkoth è un mammifero tipico delle terre ghiacciate del Kaltenland, molto simile ad un grosso leone. Ha una lunga lingua la cui estremità termina con una sorta di pungiglione di carne. Un Personaggio colpito dal pungiglione deve effettuare una prova di Fato: se fallisce inizia a perdere 1 punto di Resistenza per turno finché non muore o viene in qualche modo salvato.

## Karkami



| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 4 | 5 | 2 | 1 |

Si tratta di innocui lemuri diffusi nel Sommerlund, organizzati in piccole comunità spesso in vicinanza dei piccoli corsi d'acqua. Se affamati possono intrufolarsi nottetempo negli accampamenti per rubare un po' di cibo.

## Kraan

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 7 | 13 | 4 | 1 |

I Kraan sono gigantesche lucertole alate originarie degli abissi di Helgedad, utilizzate come cavalcature dai Vordak e dagli alti gradi dei Signori delle Tenebre. I più piccoli possono sopportare al massimo il peso di un umanoide in armatura, i più grandi possono afferrare e portare in volo con loro anche un cavallo da guerra bardato.

## Itikar

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 8 | 11 | 3 | 2 |

Gli Itikar sono delle aquile giganti utilizzate dall'élite dell'esercito vassako come cavalcature. Sono animali estremamente fieri e selvaggi, il cui addestramento non può essere completato senza il ricorso ad una gemma empatica: il Medaglione d'Onice (Oggetto Speciale). Si tratta di una pietra grande quanto un pugno attraverso la quale il suo possessore può comunicare le sue buone intenzioni all'Itikar e farsi riconoscere come suo cavaliere.

## Lupo

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 3 | 1 |

Questi meravigliosi animali, sostanzialmente timidi e pacifici a meno che non vengano disturbati nel loro territorio, sono molto diffusi in tutte le Terre Libere.

## Nukkin

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 5 | 8 | 2 | 1 |

I Nukkin sono una sorta di uomini topo alti all'incirca settanta centimetri, caratteristiche del Durenor. Si tratta di creature sostanzialmente buone e pacifiche abilissime nel rubare cibo e mercanzia alle carovane e ai viaggiatori.

## Piovra Gigante

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 9 | 15 | 3 | 4 |

È una grande piovra d'acqua dolce particolarmente aggressiva. Dimora nelle insenature dei fiumi sotterranei, pronta a ghermire chiunque si avvicini troppo alla sua tana.

## Ragno Talpa

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 8 | 10 | 3 | 1 |

Il Ragno Talpa è una creatura vermiforme diffusa in tutte le Terre Libere, che raggiunge anche gli otto metri di lunghezza, con quattro zampe nella parte anteriore e la bocca irta di corti tentacoli rosei da cui cola una sostanza densa e nauseabonda. Un tentacolo non infligge alcun danno ma blocca la preda consentendo al Ragno Talpa di infliggere automaticamente 1 Danno in ogni scontro successivo.

## Spazzino di Mare

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 5 | 8 | 3 | 1 |

Si tratta di uccelli tendenzialmente pacifici di grandi dimensioni dei mari del nord, simili a gabbiani. Vivono in piccole colonie nelle scogliere vicine ai porti nutrendosi di ciò che riescono a rubacchiare ai carichi in transito nei porti grazie al loro becco affilatissimo e puntuto in grado di bucare anche le casse di legno. Chi combatte contro uno di questi volatili deve ignorare la protezione offerta dallo Scudo e dall'Elmo.

## Tigerwolf

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 8 | 12 | 4 | 1 |

Il Tigerwolf è un mostruoso ibrido fra un lupo ed una feroce tigre di montagna, partorito nelle infernali profondità di Helgedad. Questi predatori perfetti, in grado di seguire qualsiasi traccia, vengono utilizzati come cavalcature dagli esploratori Giak. Le statistiche di destra si riferiscono al Tigerwolf Gigante, una mostruosa cavalcatura utilizzata dai guerrieri scelti Drakkar.

## Vordak

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 7 | 10 | 3 | 1 |

I Vordak sono figure chiave negli eserciti dei Signori delle Tenebre. Un tempo esseri umani, sono stati completamente trasfigurati dal potere del male che li ha ridotti ad un corpo scheletrico con un teschio ghignante. Grazie al possesso di un rubino rosso sangue (la Gemma Vordak, un Oggetto Speciale), i Vordak possono impiegare in combattimento una forma di attacco psichico analoga allo Psicolaser dei Cavalieri Ramas, ottenendo un bonus di +1 nel TPC. Alcuni Vordak sono in grado di scagliare attacchi psichici contro gli avversari che diminuiscono di 1 punto la Combattività della vittima per la durata del combattimento.

## Zaldan Imperiale

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 11 | 18 | 6 | 3 |

Lo Zaldan Imperiale è un gigantesco Kraan, cavalcatura esclusiva di un Signore delle Tenebre. Gli Zaldan sono immuni agli attacchi psichici minori (Psicolaser).

## Zavaghar

| Combattività | Resistenza | Danno | Attacchi |
|---|---|---|---|
| 12 | 20 | 6 | 2 |

Lo Zavaghar è un canide alto quasi tre metri, con una bocca talmente grande da fuoriuscire parzialmente dalla sede naturale. Le sue zanne sono in grado di spezzare qualunque materiale. Se il mostro ottiene un risultato di 10+ nel lancio di dadi per determinare la sua Forza d'Attacco, ingoia la sua vittima. Quest'ultima inizia a subire automaticamente 3 Danni per turno finché non riesce a liberarsi o il mostro non viene ucciso. Lo Zavaghar è immune agli attacchi psichici di minore entità (Psicolaser).

# IL MASTINO DI DURWOOD

*La prima avventura dei Cavalieri*

Questo breve e semplice scenario introduttivo, pensato anche per prendere dimestichezza con le meccaniche di gioco, è ambientato nell'anno 5051 PL, all'alba della sconfitta del Signore dei Signori delle Tenebre Zagarna da parte di Lupo Solitario. Prima di cominciare a giocare, è bene che il Narratore legga tutto lo scenario almeno una volta

## ANTEFATTO

I Personaggi (che d'ora in avanti indicheremo come PG) si dovranno recare nelle lande selvagge nei dintorni di Durwood per indagare su di una misteriosa belva che sta seminando panico e morte fra gli abitanti dei villaggi che sorgono nei pressi della Selva di Durwood.

Stando a quanto raccontano i pochi e confusi testimoni, il mostro è una sorta di gigantesca belva quadrupede, subito ribattezzata il *Mastino di Durwood*, che aggredisce senza pietà contadini, cacciatori ed incauti viandanti, prediligendo le vittime che si avventurano da sole. Tutti i tentativi di organizzare delle battute di caccia per stanare il mostro non hanno dato alcun esito, né sono riusciti ad intimorire la misteriosa creatura che, non appena se ne presenta l'occasione, colpisce con inaudita ferocia.

Dietro le stragi dell'abominevole Mastino di Durwood si celano i piani di Lord Caelen Aamar, signore di uno dei feudi del Regno di Durenor. Poco prima che Zagarna invadesse il Sommerlund, Aamar ha rinvenuto il diario di un suo antenato: Bren Aamar. Nel diario è narrato di come, più di 1.200 anni fa, Bren sconfisse una creatura demoniaca grazie all'ausilio di un martello forgiato nelle infernali fucine di Helgedad. Bren rinvenne il martello, chiamato *Keztaag* - 'uccide molti' - sul campo di battaglia di Moytura, dove era stato abbandonato dal Signore delle Tenebre Nhorg durante la rotta degli eserciti del Male che seguì alla sconfitta di Vashna. Lord Bren Aamar prese il martello maledetto con sé per custodirlo e si risolse ad usarlo un'unica volta per distruggere uno Xagash sopravvissuto dell'esercito di Vashna che era giunto fin nel Durenor per seminare morte e terrore nelle terre di Durwood. Il diario narra anche che Lord Bren Aamar fu tormentato da atroci visioni di orrore e perversione per tutto il tempo che brandì il martello finché, ucciso lo Xagash, decise di seppellirlo nel ventre di una delle Dur Minas: le basse e rade colline che bordano la Selva di Durwood. Caelen Aamar è un uomo corrotto ed assetato di potere che vede nella possibilità di rinvenire il perduto Keztaag la chiave di una sua rapida ascesa al trono di Durenor. Ha quindi cominciato in gran segreto una serie di scavi nelle Dur Minas, seguendo le indicazioni del diario del suo antenato. Le ricerche di Caelen hanno subito un brusco arresto quando è stato chiamato ad imbarcarsi nella flotta durenese che è salpata per Holmgard con Lupo Solitario, ma ora che il Signore delle Tenebre Zagarna non è più e

la pace nelle Terre Libere è ristabilita, Lord Aamar ha ripreso con frenesia i lavori di scavo. Keztaag contiene in sé un frammento dell'essenza maledetta di Naar ed ha percepito la debole volontà del Lord durenese, soggiogandola con grande facilità. Lo ha persuaso, quindi, che il miglior modo per tenere lontani i curiosi fosse quello di creare un terribile deterrente per far sì che chiunque si avvicini alle Dur Minas vada incontro ad un destino orribile. Caelen ha quindi acquistato un Rahjaz, un'enorme e ferocissima tigre cornuta dello Shadastan, da Mastro Kalaspar, il capo di una carovana itinerante chiamata il *Circo dei Misteri* che ha messo le sue tende ormai da diversi mesi poco fuori Durwood. È proprio la creatura, addestrata ad uccidere con crudeltà e ferocia - ed ultimamente anch'essa corrotta dal potere oscuro di Keztaag - il famigerato Mastino di Durwood che Caelen lascia vagare fra la selva e le Dur Minas affinché nessuno intralci i suoi lavori di scavo; lavori che Caelen sta facendo compiere a poveri schiavi vassaki coadiuvati da un pugno di Giak, sbandati dell'esercito di Zagarna, che ha assoldato per i suoi biechi fini. Sebbene Mastro Kalaspar del Circo dei Misteri non sia direttamente coinvolto nella vicenda, ha intuito la causa delle uccisioni e se non ha ancora levato le tende ed abbandonato il Durenor è perché sta meditando di ricattare Lord Aamar.

Ma è proprio a questo punto della vicenda che i nostri eroi vengono convocati ad Hammerdal da Lord Axim di Ryme che affida loro l'incarico di scovare ed eliminare una volta per tutte la minaccia del Mastino di Durwood...

## L'AVVENTURA HA INIZIO...

### Alla Locanda della Lanterna Rossa

Dopo aver spiegato concisamente ai Cavalieri la situazione, Lord Axim li prega di raggiungere quanto prima la Locanda della Lanterna Rossa. La Locanda è l'unico luogo di accoglienza per i viaggiatori lungo la strada che congiunge Durwood ad Hammerdal ed è anche molto prossima alla Selva di Durwood dove si sono verificate la maggior parte delle aggressioni. Axim dice ai PG che il proprietario della locanda, Oten, è già stato informato del loro arrivo e che si metterà a loro disposizione per quanto gli sarà possibile. I PG dovrebbero utilizzare la Locanda della Lanterna Rossa come base d'appoggio per le loro indagini ed esplorazioni del territorio.

Dopo una mezza giornata di viaggio, i nostri eroi giungono in vista della locanda: si tratta di un edificio di modeste dimensioni a due piani, con sette stanze per gli ospiti, una piccola stalla ed un'ampia sala dabbasso per mangiare e gozzovigliare in compagnia. La locanda deve il suo nome ad una grande lanterna d'ottone con vetri rossi che penzola indolentemente sulla porta d'ingresso e che, nella

*Oten, il proprietario della Lanterna Rossa.*

notte, deve proprio sembrare un faro che conduce gli stanchi viaggiatori verso un riparo sicuro. Come è facile immaginare, però, i PG troveranno la locanda praticamente deserta a causa del fatto che la notizia dei massacri del Mastino di Durwood si è già sparsa. I Cavalieri vengono accolti da Sarah, la figlia sedicenne dell'oste che provvede allo stallaggio dei cavalli e mostra loro le stanze. Una volta presa dimora, i PG saranno raggiungi da Oten che si dimostrerà irremovibile sul fatto che i PG sono suoi ospiti e che nessun compenso dovrà essergli versato per tutta la durata delle indagini.

Oten non potrà essere di grande aiuto ai PG nelle loro indagini: di tutta la vicenda del Mastino conosce solo i dettagli più raccapriccianti dello stato pietoso nel quale sono state trovate le vittime che, ad oggi, ammontano a sette. Né potrà accompagnare i PG nel bosco, poiché non può lasciare da sola sua figlia per paura che venga assalita essa stessa dalla belva. Tuttavia, per ciò che concerne l'ospitalità ed anche qualche piccola cura medica, si dimostrerà assolutamente disponibile: Oten è in grado di far recuperare 1 punto di RESISTENZA al giorno ad ogni PG ferito, oltre al punto di RESISTENZA che normalmente recupererebbero riposando. Nella tabella che segue sono indicate le informazioni di cui Oten è in possesso e che rivelerà di buon grado ai PG - il Narratore deve tirare due volte sulla tabella, tre se almeno un PG riesce in una prova di COMBATTIVITÀ (Carisma). Alcune di queste, tuttavia, sono solo dicerie anche se Oten le spaccerà per fatti certi.

| DICERIE (1d6) | |
|---|---|
| 1: Il Mastino è in realtà una creatura di Helgedad inviata dai Signori delle Tenebre per vendicarsi dell'aiuto che il Durenor ha dato al Sommerlund nella guerra contro Zagarna *(falso)*. | 4: Il Mastino altri non è che un Tigerwolf giunto a Durwood chissà come *(vero in parte: un Tigerwolf a Durwood c'è, ma non è il mostro chiamato il Mastino)*. |
| 2: Si dice che dei Giak sbandati vaghino per la Selva di Durwood *(vero)*. | 5: Degli uomini del Durenor sono coinvolti nella vicenda del Mastino *(vero)*. |
| 3: Il Mastino è un flagello degli dèi ed uccide solo chi ha commesso degli inconfessabili peccati *(falso)*. | 6: Da qualche parte lungo la strada ha messo su campo una carovana di circensi già da parecchi mesi *(vero)*. |

Infine, Oten dispone nella locanda dei seguenti oggetti che metterà di buon grado a disposizione dei PG qualora gliene facciano espressa richiesta.

Una Pala - occupa 2 posti nello Zaino

Una Giara di Pece

4 Frecce

Una manciata di Bacche di Vigorilla - fanno recuperare 2 punti di RESISTENZA

Una vecchia Spada arrugginita - infligge solo 2 Danni invece dei consueti 3

**Cartografia**

*Il Narratore deve fare riferimento ai paragrafi che seguono ed ai numeri delle aree per la descrizione dettagliata dei luoghi e degli incontri che i Cavalieri vi faranno. Ricorda di considerare la lunghezza e la durata degli spostamenti dei PG per tener traccia dello scorrere del tempo e delle necessità di consumare Pasti.*

**La Selva di Durwood**

La Selva di Durwood si estende per parecchi chilometri, costeggiando a ovest per un buon tratto una delle tante strade secondarie che conducono verso i villaggi sparsi fra la città di Durwood ed Hammerdal. È un bosco denso di antiche querce, faggi ed abeti, attraverso il quale la luce passa a fatica. La selva è attraversata da numerosi sentieri che si snodano al suo interno. Da sempre rinomata per la sua abbondante cacciagione, pare che tutti gli abitanti del bosco si siano rintanati nei suoi più profondi e sicuri recessi per sfuggire alla minaccia che incombe su di esso.

1. Radura: Se i PG comunicano espressamente la loro intenzione di perlustrare questa piccola radura, il Narratore fa effettuare una prova di COMBATTIVITÀ (Cacciatore) con un *malus* di +2 al lancio dei dadi. In caso di esito positivo rivelerà ai Cavalieri che hanno scoperto un antico sentiero in disuso che si diparte verso ovest e che conduce all'area 6. Un'ulteriore prova di COMBATTIVITÀ (Guaritore) rivelerà la presenza di un cespuglio di Vigorilla. Si possono raccogliere fino a 4 manciate di bacche, ognuna delle quali equivale ad un Pasto e fa recuperare a chi la mangia 2 punti di RESISTENZA.

2. Una vittima del Mastino: In questa zona si trovano i resti dell'ultima vittima del Mastino. Si tratta di uno sventurato cacciatore che, incurante della minaccia rappresentata dalla belva, si è addentrato nel bosco a caccia di cervo per sfamare la sua famiglia. Il corpo dell'uomo è orrendamente dilaniato e con una prova di COMBATTIVITÀ (Cultura), i PG capiranno che la creatura che ha compiuto lo scempio non ha nulla a che vedere né con un cane né con un lupo od un orso. L'uomo è morto già da parecchi giorni e le tracce della belva sono pressoché illeggibili. Se uno dei PG dovesse avere l'idea di dare degna sepoltura al disgraziato, il Narratore può ricompensarlo per il suo gesto con 1 punto ONORE. Tra gli averi dell'uomo è possibile rinvenire:

   Un Arco

   Una Faretra con 4 Frecce

   Una Daga

   4 Corone d'Oro

3. I circensi: il sentiero conduce fuori dalla Selva di Durwood, esattamente in direzione del Circo dei Misteri. Questa zona è saltuariamente pattugliata da alcuni dei Deformi del circo che i PG incontreranno. I Deformi spiegheranno di essere solo innocui circensi inoltratisi nella foresta per fare un po' di legna, ed inviteranno i PG a recarsi con loro al Circo dei Misteri. Riferiranno di non sapere nulla

| | COMB | RES | DAN | AT |
|---|---|---|---|---|
| CIRCENSE 1 | 5 | 8 | 2 | 1 |
| CIRCENSE 2 | 4 | 8 | 1 | 1 |
| CIRCENSE 3 | 5 | 6 | 2 | 1 |

né del Mastino di Durwood né di altre stregonerie all'opera, ma insisteranno affinché i PG vadano al circo per parlare con Mastro Kalaspar, il Maestro del Circo. Se i PG decidessero di seguire i Deformi, l'avventura prosegue al *Circo dei Misteri*. Se invece dovessero ucciderli potranno trovare tra le loro spoglie 2 Pasti, uno Specchietto, 2 Pugnali e un'Ascia da boscaiolo.

4. La Druida Cenerese: il Caos ed il dolore che si stanno lentamente spargendo in queste terre hanno attirato una Druida Cenerese. La donna, alta e scarna, è completamente vestita di una tunica nera con il cappuccio calato sul capo. In sua compagnia c'è un grande cane minaccioso, che i PG potrebbero credere sia il Mastino di Durwood. La Druida, che dirà di chiamarsi Alianna, gioca un crudele scherzo ai Cavalieri: spacciandosi, infatti, per una maga errante offrirà ai PG di tentare un giro sulla Ruota della Fortuna che ha con sé in cambio di 3 Corone d'Oro. Se i PG accettano, il Narratore chiederà loro di lanciare un dado e poi verificherà il risultato sulla tabella a lato. Indipendentemente dal fatto che i PG accettino di girare la ruota, alla fine Alianna rivelerà le sua reale natura e li attaccherà insieme al suo feroce compagno, scagliando dardi di energia nera. L'equipaggiamento della Druida consiste di:

| | COMB | RES | DAN | AT |
|---|---|---|---|---|
| DRUIDA | 8 | 12 | 4 | 1 |
| CANE | 7 | 10 | 3 | 1 |

| RUOTA DELLA FORTUNA (1d6) | |
|---|---|
| 1: recupera tutta la RES | 4: perde 4 punti RES |
| 2: recupera 1 punto COMB | 5: perde 2 punti FATO |
| 3: perde 1 punto COMB | 6: perde 1 punto FATO |

Una Pozione di Necranto

Una Mazza

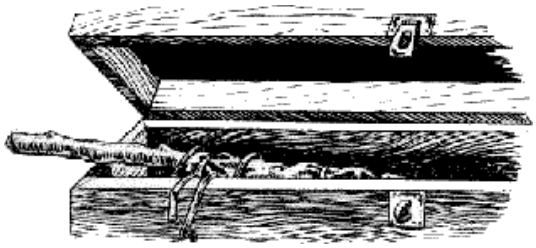
8 Corone d'Oro

5. L'imboscata: giunti in questa radura, i PG capiranno di essersi avvicinati al limitare della selva. I PG che riescono in una prova di COMBATTIVITÀ (Cacciatore) noteranno, al centro della radura, quelli che sembrano essere i resti di un piccolo accampamento di non più di tre Giak. Fra i resti dell'accampamento si possono trovare 2 Corone d'Oro, un Pasto pressoché immangiabile ed una fiasca di Boza. La vera minaccia del luogo è data dal fatto che i tre Giak ed il loro Tigerwolf, sentendo approssimarsi i PG, si sono nascosti nella boscaglia e hanno deciso di tendere loro un'imboscata. Cominceranno scagliando i loro giavellotti con un *bonus* di -3 al lancio dovuto alla sorpresa e poi si getteranno sugli avventurieri attaccando con le loro spade arrugginite.

| | COMB | RES | DAN | AT |
|---|---|---|---|---|
| GIAK 1 | 6 | 10 | 3 | 1 |
| GIAK 2 | 5 | 8 | 3 | 1 |
| GIAK 3 | 6 | 8 | 3 | 1 |
| TIGERWOLF | 8 | 10 | 4 | 1 |

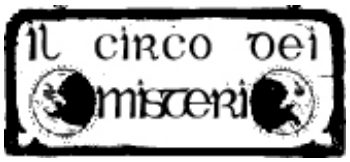
L'ultimo Giak rimasto in vita, se risparmiato, si arrenderà e potrà essere interrogato dai Cavalieri. La creatura riferirà loro di aver avuto il compito di pattugliare la foresta e le colline da un potente signore umano che ha assoldato la sua banda dopo che sono giunti in rotta nel Durenor, a seguito della disfatta di Zagarna. Il Giak dirà anche che il loro compito era di uccidere chiunque si fosse avvicinato alle Colline di Dur Minas e lascia intuire che anche il famigerato Mastino di Durwood serva il medesimo scopo, anche se della bestia sa poco o nulla. Infine, la creatura rivelerà ai PG che il suo padrone sta scavando fra le colline alla ricerca di qualcosa di molto prezioso. Se i PG dovessero riuscire ad ottenere queste informazioni, il Narratore farà recuperare loro 1 punto di FATO ciascuno.

6. Un tempio dimenticato: Un sentiero segreto conduce, dopo aver attraversato una galleria naturale di querce secolari immersa in un silenzio spettrale, ad un antico tempio abbandonato. Con una prova di COMBATTIVITÀ (Cultura) i PG potranno riconoscerlo come dedicato ad Herne un'arcaica divinità protettrice della selva. Il piccolo santuario è completamente in rovina ed invaso da edera tenace: solo un basso altare di roccia oblungo ancora emerge dal fogliame. Sull'altare è poggiata una cassa di legno che contiene un'Asta, ancora nel suo fodero di pelle di cervo. l'Arma, nonostante la sua evidente antichità, è in perfette condizioni. Se uno dei Cavalieri decidesse di prendere l'Asta acquisirà la consapevolezza dei suoi poteri: pur non conferendo alcun *bonus* né alla Forza d'Attacco né al Danno, l'*Asta di Herne* è comunque in grado di infliggere ferite a quelle creature che possono essere uccise solo da Armi magiche, come ad esempio gli Helgast.



## Il Circo dei Misteri

*Se i PG giungono qui accompagnati dai circensi che si incontrano nell'area 3, questi ultimi si dileguerano non appena arrivati nei pressi dei tendoni del Circo dei Misteri e per i nostri eroi non sarà possibile ritrovarli.*




Un silenzio innaturale regna in questa piccola spianata, al bordo della strada dove i circensi del Circo dei Misteri hanno fatto campo. Cinque tende di diversi colori sono disposte a cerchio e, all'ingresso del piccolo piazzale delimitato dai tendoni, dondola nel vento teso e freddo un'insegna di legno.

Se lo desiderano, i PG potranno esplorare il Circo dei Misteri entrando nelle tende.

A. Tenda del Mangiatore di Fuoco (rossa): All'interno di questa tenda aleggia il puzzo della pece e dello zolfo. Numerosi strumenti di metallo fuligginoso sono sparsi con negligenza per la tenda. Un piccolo spazio in un angolo della tenda ospita il letto del suo proprietario ed un

baule di frassino. Il Mangiatore di Fuoco è nella tenda ed apostrofa con rudezza i PG quando entrano. Sebbene l'uomo sia sostanzialmente all'oscuro di tutta la vicenda del Mastino di Durwood (ne conosce solo l'esistenza e le gesta feroci), è tuttavia un uomo crudele ed arrogante e non esiterà ad attaccare i PG con i suoi trucchi infuocati qualora si sentisse in qualche modo minacciato od offeso. Un metodo efficace, anche se decisamente crudele, di avere ragione del Mangiatore di Fuoco è quello di lanciargli contro la Giara di Pece che è possibile farsi dare da Oten, riuscendo in una prova di COMBATTIVITÀ. In questo caso, il Mangiatore di Fuoco non avrebbe scampo ed inizierebbe a bruciare vivo urlando orrendamente. Nel baule di frassino il Mangiatore di Fuoco conserva i suoi pochi averi: 25 Corone d'Oro ed una Pozione di Alether. I trucchi da mangiafuoco sono pressoché inutilizzabili dai Cavalieri.

| | COMB | RES | DAN | AT |
|---|---|---|---|---|
| MANGIATORE DI FUOCO | 9 | 16 | 5 | 2 |

B. Tenda dei Mostri (blu): In questa tenda sono tenute tre povere creature disperate: si tratta di deformi che vengono esibiti con crudeltà durante gli spettacoli del circo. I tre sono un Cane Bicefalo, un Uomo Orso e una Donna Serpente. Di questi solo la Donna Serpente è in grado di stabilire una parvenza di relazione umana coi PG, confermando loro (nel suo linguaggio incerto e sibilante) di non sapere nulla del Mastino. Le tre creature non hanno intenzioni bellicose nei confronti dei Cavalieri ma, se attaccate, si difenderanno al meglio delle loro possibilità.

| | COMB | RES | DAN | AT |
|---|---|---|---|---|
| CANE BICEFALO | 7 | 10 | 3 | 2 |
| UOMO ORSO | 8 | 14 | 4 | 1 |
| DONNA SERPENTE | 10 | 8 | 3 | 2 |

C. Tenda dell'Illusionista (viola): Quando in PG entrano in questa tenda pervasa dall'odore dell'incenso, la trovano libera dal suo occupante, ma nondimeno possono assistere ad uno spettacolo stupefacente. In tutta la tenda diversi cristalli colorati galleggiano nell'aria colorando l'interno di luci aggettanti ed ombre inquiete. Ognuno di questi cristalli è imbevuto di un potere magico che si attiva al tocco, ma produce i suoi effetti solo *la prima volta che viene toccato*. Su un tavolino, infine, è poggiato un Mazzo di Tarocchi.

| I CRISTALLI | | |
|---|---|---|
| Rosso: Acquisisci un *malus* di -1 alla COMBATTIVITÀ fino alla fine dello scenario. | Trasparente: Raddoppia le Corone d'Oro nella tua Borsa. | Viola: Acquisisci la visione notturna fino alla fine dello scenario. |
| Blu: Aumenti la tua RESISTENZA massima di 1 punto. | Giallo: Guadagni 2 punti di ONORE. | Ambra: Recuperi tutti i punti di RESISTENZA persi. |
| Verde: Cambia *permanentemente* il colore dei capelli in verde. | Nero: Diminuisce il tuo FATO massimo di 1 punto. | Arancione: Perdi 1 punto di ONORE. |

D. Tenda dell'Ammaestratore (verde): Entrando nella tenda, i cavalieri possono sorprendere l'Ammaestratore che sta preparando in fretta e furia il suo bagaglio e si appresta ad abbandonare il Circo dei Misteri. L'Ammaestratore è a parte del segreto del Mastino di Durwood ed ha (saggiamente) deciso di tagliare la corda prima che le cose si mettano male. Non appena vedrà i PG entrare, l'uomo si farà prendere dal panico, iniziando a blaterare scuse su scuse, il ché dovrebbe insospettire a sufficienza i nostri eroi. Se interrogato, l'Ammaestratore rivelerà che il direttore del circo, Mastro Kalaspar, lo ha costretto a vendere alcune settimane or sono una delle sue belve, un enorme e feroce Rahjaz. L'uomo non sa il motivo esatto di questo traffico ma, dopo aver sentito le voci che circolano sul Mastino, ha mangiato la foglia e per questo sta abbandonando l'infame Circo dei Misteri. Se i PG gli chiedono espressamente dei consigli su come provare ad ammansire la belva, l'Ammaestratore consegnerà loro un Fischietto di Stagno (Oggetto Speciale) dicendogli che il suo suono ha il potere di calmarla, *cosa che è effettivamente vera*. Nella tenda non c'è nulla di interessante per i Cavalieri, e l'Ammaestratore ha con sé solo poche cose, tra le quali un borsello con 13 Corone d'Oro, una Daga e qualche effetto personale senza importanza. Se attaccato, l'Ammaestratore cercherà comunque di difendersi protestando la sua innocenza e cercando di svignarsela alla prima occasione.

| | Comb | Res | Dan | At |
|---|---|---|---|---|
| Ammaestratore di Fiere | 7 | 10 | 2 | 1 |

E. Tenda di Mastro Kalaspar (nera): In questa tenda dimora Kalaspar, il direttore del Circo dei Misteri. Kalaspar è un uomo di grande astuzia ed un attore consumato. Giocherà molto bene le sue carte, evitando accuratamente di menzionare il suo collegamento con la vicenda del Mastino di Durwood a meno che i PG non lo incalzino specificamente sull'argomento, magari dopo aver parlato con l'Ammaestratore di Fiere. Se messo alle strette, Kalaspar non esiterà a rivelare tutti i retroscena della faccenda - compresa l'informazione degli scavi nelle Dur Minas - avendo però cura di addossare ogni colpa su Caelen Aamar, pretendendo di aver dovuto cedere alle sue richieste sotto minaccia di essere ucciso e di aver ceduto solo per salvare la sua vita e quella degli altri artisti del circo. In realtà le cose non stanno esattamente così: Kalaspar è un uomo senza scrupoli ed ha accettato di buon grado l'ingente offerta economica di Aamar (di 150 Corone d'Oro) per acquistare il Rahjaz. Inoltre, quando ha capito l'uso che il corrotto Lord Aamar aveva intenzione di fare della belva, non si è posto alcun problema, preoccupandosi solo di non venire coinvolto nella vicenda. Da qui la sua strategia di non abbandonare subito le terre di Durwood per non destare sospetti sul suo circo. Kalaspar non è così stupido da ingaggiare un combattimento coi Cavalieri e ricorrerà alla violenza solo come ultima risorsa per difendersi se attaccato o per sfuggire ad una sua eventuale cattura: è infatti consapevole che, se il reale grado del suo co-

| | Comb | Res | Dan | At |
|---|---|---|---|---|
| Kalaspar | 7 | 12 | 3 | 1 |

involgimento nella storia dovesse emergere, nulla lo salverebbe dalla forca. Tra gli averi di Kalaspar è possibile trovare:

80 Corone d'Oro

Una Spada

Un Pugnale

Una Pozione di Vigorilla che fa recuperare 4 punti di RESISTENZA

Un Corpetto di Cuoio che aggiunge 2 punti alla RESISTENZA massima di chi lo indossa.

### Le Colline di Dur Minas

Le Dur Minas sono un insieme di basse colline brulle, punteggiate qua e là da rade e stentate roverelle. È proprio nel ventre di una delle più remote di queste colline che Caelen Aamar sta conducendo le sue ricerche con fretta ossessiva.

| | COMB | RES | DAN | AT |
|---|---|---|---|---|
| CAELEN AAMAR | 9 | 15 | 4 | 2 |
| MERCENARIO 1 | 7 | 12 | 4 | 1 |
| MERCENARIO 2 | 8 | 10 | 4 | 1 |
| GIAK 1 | 6 | 10 | 3 | 1 |
| GIAK 2 | 5 | 8 | 3 | 1 |
| GIAK 3 | 5 | 10 | 3 | 1 |
| GIAK 4 | 6 | 11 | 3 | 1 |
| GIAK 5 | 6 | 10 | 3 | 1 |

| | COMB | RES | DAN | AT |
|---|---|---|---|---|
| IL MASTINO | 9 | 17 | 4 | 3 |

Nei pressi degli scavi Lord Aamar ha allestito un piccolo campo composto da tre tende: due più grandi che ospitano, rispettivamente, una decina di schiavi e cinque Giak; la terza è riservata ad Aamar stesso e alle sue due Guardie del Corpo: mercenari corrotti e senza scrupoli. In questa tenda, è possibile anche rinvenire il diario che ha dato l'avvio alla follia di Caelen ed anche altre prove che attestano la sua colpevolezza oltre qualsiasi legittimo dubbio. Nel luogo degli scavi i PG troveranno anche il Mastino di Durwood, a meno che non si siano già imbattuti nella belva durante il loro cammino nelle Dur Minas (vedi oltre).

Per giungere al covo di Lord Aamar è necessario aggirarsi per le colline alla ricerca del giusto sentiero. Il Narratore chiederà a ciascun Personaggio di effettuare una prova di COMBATTIVITÀ (Cacciatore), segnando le prove riuscite. Prima di arrivare a destinazione è necessario accumulare un totale di *sei prove riuscite*. Fintanto che i PG non conseguono questo risultato, dopo ogni giro di prove, il Narratore effettua un tiro nella seguente tabella degli incontri casuali.

A meno che tutti gli incontri casuali non si siano già svolti, è bene che il Narratore faccia in modo che *non* si ripetano, provvedendo a ritirare eventuali risultati già usciti.

| Risultato | Incontro | Risultato | Incontro |
|---|---|---|---|
| 1 | Un incauto viandante impaurito dai PG che si è perso vagando per le Dur Minas. | 4 | Una pattuglia di 3 Giak (per i quali fare riferimento alle statistiche dei Giak presenti agli scavi). |
| 2 | Un luogo di ristoro, dove è possibile consumare un Pasto. | 5 | Il Mastino di Durwood. |
| 3 | Nessuno. | 6 | Luogo degli scavi di Caelen Aamar. |

Al loro arrivo al campo, i nostri eroi scopriranno che fortunatamente Caelen Aamar non è ancora riuscito a liberare Keztaag dalla sua tomba di terra, ma per i Cavalieri si porrà comunque il problema di richiudere l'accesso scavato trovando il modo di farlo franare - ovviamente dopo aver avuto ragione del folle Aamar e dei suoi sgherri[4]. Se i Personaggi fossero così incauti o sprovveduti da lasciare gli scavi così come sono, è pressoché certo che qualche servo del Male giungerà in breve tempo a riprendere il lavoro da dove Caelen Aamar l'ha lasciato. Se, addirittura, volessero proseguire i lavori, lasciamo al Narratore il compito di stabilire il prosieguo della storia ed, eventualmente, le caratteristiche di Keztaag, qualora il Martello maledetto dovesse essere rinvenuto.

## EPILOGO

Se i nostri eroi riescono a sventare le oscure trame di Caelen Aamar, oltre a ricevere le lodi di Lord Axim potranno godere anche della sincera gratitudine di Oten e della gente dei territori di Durwood. Il Narratore ricompensa i PG con 3 punti Onore ciascuno, più 1 punto Onore per ogni sessione di gioco ed un ulteriore punto al Giocatore che, ad insindacabile giudizio del Narratore, abbia interpretato meglio il suo Personaggio. Trattandosi della prima avventura per i nostri valorosi Cavalieri, è bene dimostrarsi un po' generosi!

[4] Gli schiavi non prenderanno certo le parti del loro aguzzino né, d'altronde, si schiereranno coi PG. La loro unica intenzione sarà quella di scappare alla prima occasione possibile.

# I CAVALIERI DELLA MONTAGNA BIANCA

Per secoli i Cavalieri di Durenor si sono giurati reciproca alleanza per respingere le orde dei Predoni delle Terre Tormentate.

Da questo sacro giuramento è nato l'Ordine dei Cavalieri della Montagna Bianca, valorosi guerrieri dediti a combattere il Male ovunque s'annidi nel Durenor e nel Magnamund.

Ora, come Narratore, puoi lanciarti con i tuoi eroi in un mondo di epiche avventure, sventando gli oscuri intrighi di Naar e dei suoi servi.

Grazie alle antiche Arti Guerriere dell'Ordine i Cavalieri riusciranno in imprese epiche che verranno cantate dai Bardi di tutte le Terre Libere!

http://www.librogame.net

librogame'sLAND

roleNOSTRI